

III ÉVFOLYAM 12 SZÁM  
1999 DECEMBER

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

# 5761

YOU LIVE

HA ELŐSZÖR LŐSZ, HŐS VAGY.  
HA MÁSOADSZOR, HŐSI HALOTT!

MEDAL OF HONOR - PSX



**AKCIÓ!**



**PLAYSTATION**

**36999,- HELYETT**

**AKCIÓS ÁR**

**34999,-**

**AKCIÓ!**



**NINTENDO 64**

**NINTENDO 64**

**1 CONTROL PAD MARIO 64 KAZETTA**

**36999,-**

**NINTENDO 64 1 CONTROL PAD**

**STAR WARS POKER RAGER**

**MARIO 64 KAZETTA**

**49999,-**

40 WINES	1990	1990
A BUD'S LIFE	1990	1990
A BUD'S LIFE ACTIVITY CENTER	1990	1990
ACTION MAN	1990	1990
ACTIA POOL	1990	1990
ADIDAS POWER SOCCER 2	1990	1990
AGENT ARABIAN	1990	1990
AIR COMBAT / PLATINUM	1990	1990
AIRBORNE	1990	1990
AIRBORNE 2	1990	1990
AIRBORNE 3	1990	1990
AIRBORNE 4	1990	1990
AIRBORNE 5	1990	1990
AIRBORNE 6	1990	1990
AIRBORNE 7	1990	1990
AIRBORNE 8	1990	1990
AIRBORNE 9	1990	1990
AIRBORNE 10	1990	1990
AIRBORNE 11	1990	1990
AIRBORNE 12	1990	1990
AIRBORNE 13	1990	1990
AIRBORNE 14	1990	1990
AIRBORNE 15	1990	1990
AIRBORNE 16	1990	1990
AIRBORNE 17	1990	1990
AIRBORNE 18	1990	1990
AIRBORNE 19	1990	1990
AIRBORNE 20	1990	1990
AIRBORNE 21	1990	1990
AIRBORNE 22	1990	1990
AIRBORNE 23	1990	1990
AIRBORNE 24	1990	1990
AIRBORNE 25	1990	1990
AIRBORNE 26	1990	1990
AIRBORNE 27	1990	1990
AIRBORNE 28	1990	1990
AIRBORNE 29	1990	1990
AIRBORNE 30	1990	1990
AIRBORNE 31	1990	1990
AIRBORNE 32	1990	1990
AIRBORNE 33	1990	1990
AIRBORNE 34	1990	1990
AIRBORNE 35	1990	1990
AIRBORNE 36	1990	1990
AIRBORNE 37	1990	1990
AIRBORNE 38	1990	1990
AIRBORNE 39	1990	1990
AIRBORNE 40	1990	1990
AIRBORNE 41	1990	1990
AIRBORNE 42	1990	1990
AIRBORNE 43	1990	1990
AIRBORNE 44	1990	1990
AIRBORNE 45	1990	1990
AIRBORNE 46	1990	1990
AIRBORNE 47	1990	1990
AIRBORNE 48	1990	1990
AIRBORNE 49	1990	1990
AIRBORNE 50	1990	1990
AIRBORNE 51	1990	1990
AIRBORNE 52	1990	1990
AIRBORNE 53	1990	1990
AIRBORNE 54	1990	1990
AIRBORNE 55	1990	1990
AIRBORNE 56	1990	1990
AIRBORNE 57	1990	1990
AIRBORNE 58	1990	1990
AIRBORNE 59	1990	1990
AIRBORNE 60	1990	1990
AIRBORNE 61	1990	1990
AIRBORNE 62	1990	1990
AIRBORNE 63	1990	1990
AIRBORNE 64	1990	1990
AIRBORNE 65	1990	1990
AIRBORNE 66	1990	1990
AIRBORNE 67	1990	1990
AIRBORNE 68	1990	1990
AIRBORNE 69	1990	1990
AIRBORNE 70	1990	1990
AIRBORNE 71	1990	1990
AIRBORNE 72	1990	1990
AIRBORNE 73	1990	1990
AIRBORNE 74	1990	1990
AIRBORNE 75	1990	1990
AIRBORNE 76	1990	1990
AIRBORNE 77	1990	1990
AIRBORNE 78	1990	1990
AIRBORNE 79	1990	1990
AIRBORNE 80	1990	1990
AIRBORNE 81	1990	1990
AIRBORNE 82	1990	1990
AIRBORNE 83	1990	1990
AIRBORNE 84	1990	1990
AIRBORNE 85	1990	1990
AIRBORNE 86	1990	1990
AIRBORNE 87	1990	1990
AIRBORNE 88	1990	1990
AIRBORNE 89	1990	1990
AIRBORNE 90	1990	1990
AIRBORNE 91	1990	1990
AIRBORNE 92	1990	1990
AIRBORNE 93	1990	1990
AIRBORNE 94	1990	1990
AIRBORNE 95	1990	1990
AIRBORNE 96	1990	1990
AIRBORNE 97	1990	1990
AIRBORNE 98	1990	1990
AIRBORNE 99	1990	1990
AIRBORNE 100	1990	1990

AERO GAUGE	16990	16990
AIRBOARDER 64	9990	9990
BANJO KAZOOIE	16990	16990
BATTLE ADVENTURE RACING	16990	16990
BIFREAKS	16990	16990
BODY HARVEST	16990	16990
BOMBAMAN HERO	16990	16990
BUCK BUNBLE	9990	9990
CARMAGEDDON	16990	16990
CHAMELEON TWIST	16990	16990
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990	16990
CHOPPER ATTACK	16990	16990
COMMAND & CONQUER	17990	17990
CRUISIN USA	9990	9990
CRUISIN WORLD	16990	16990
DARK RIFT	14990	14990
DIDDY KONG RACING	16990	16990
DISNEY MAGICAL TETRIS	16990	16990
DOOM 64	16990	16990
DUKE NUKEM 64	16990	16990
EARTHWORM JIM 3D	16990	16990
F ZERO X	16990	16990
F1 POLE POSITION 64	16990	16990
F1 WORLD GRAND PRIX	16990	16990
F1 WORLD GRAND PRIX II	16990	16990
FIFA 98	16990	16990
FIFA 99	17990	17990
FIGHTERS DESTINY	9990	9990
FIGHTING FORCE	16990	16990
GEK 64 ENTER THE GECKO	16990	16990
GOLDEN EYE	16990	16990
GT 64	16990	16990
HEXEN	16990	16990
HOLLY MAGIC CENTURY	17990	17990
HOT WHEELS	16990	16990
HYBRID HEAVEN	16990	16990
IGGY'S RECKIN' BALLS	16990	16990
JET FORCE GEMINI	16990	16990
KNIFE EDGE	16990	16990
KNOCKOUT KINGS 2000	16990	16990
LAMBOBORNI	16990	16990
LODE RUNNER 3D	16990	16990
LYLAT WARS	12990	12990
MADDEN 64	16990	16990
MADDEN NFL 99	16990	16990
MARIO KART	11990	11990
MARIO PARTY	16990	16990
MICHAEL OWENS V. 2000	16990	16990
MISSION IMPOSSIBLE	9990	9990
MONACO GP	16990	16990
MORTAL KOMBAT	16990	16990
GOLD	16990	16990
PEN PEN	16990	16990
POWER STONE	16990	16990
SEGA RALLY	16990	16990
CHAMPIONSHIP 2	16990	16990
SEGA WORLD WIDE	16990	16990
SOCCER	16990	16990
SNOW SURFERS	16990	16990
SONIC ADVENTURE	16990	16990
SOUL CALIBUR	16990	16990
SPEED DEVILS	16990	16990
TOKYO HIGHWAY	16990	16990
CHALLENGE	16990	16990
TRICK STYLE	16990	16990
VIRTUA FIGHTER 3	16990	16990
WWF ATTITUDE	16990	16990

10 PIN BOWLING	1990	1990
720	1990	1990
ALL STAR TENNIS 99	1990	1990
ANZIE	1990	1990
ARCADE HITS	1990	1990
BLACK BASS FISHING	1990	1990
BUBBLE BOBBLE	1990	1990
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	1990	1990
CAESARS PALACE 2	1990	1990
CARMAGEDDON	1990	1990
CHOPPER	1990	1990
CHASE HQ	1990	1990
CHESSMASTER	1990	1990
CHICKENS POCKET TALES	1990	1990
CRAZY BIKES	1990	1990
CRAZY CASTLE 3	1990	1990
CRIP 2000	1990	1990
DUKE NUKEM	1990	1990
EVEL KNEVEL	1990	1990
F1 WORLD GP	1990	1990
FIFA 2000	1990	1990
FRODOG	1990	1990
GAME AND WATCH GALLERY 2	1990	1990
GEK	1990	1990
GTA	1990	1990
HARVEST MOON	1990	1990
HEXITE	1990	1990
HS SOCCER 99	1990	1990
SLAM	1990	1990
LAS VEGAS	1990	1990
LEGEND OF RIVER KING	1990	1990
LOGICAL	1990	1990
LOONEY TUNES	1990	1990
MARIO GOLF	1990	1990
MARIA BEE	1990	1990
MEN IN BLACK	1990	1990
MESSE COMMAND	1990	1990
MR NUTZ	1990	1990
NBA JAM 99	1990	1990
LIBA PRO 98	1990	1990
PAPERBOY	1990	1990
PERIL	1990	1990
POCKET BOMBER MAN	1990	1990
POWER QUEST	1990	1990
R TYPE DS	1990	1990
SAVAGE WORLD TOUR	1990	1990
BATS	1990	1990
RONALDO FOOTBALL	1990	1990
SHARKWING GATE	1990	1990
SHANGHAI POCKET	1990	1990
SUCCON VALLEY	1990	1990
SHURTS NIGHTMARE	1990	1990
SPY VS SPY	1990	1990
SUPER BREAKOUT	1990	1990
SUPER MARIO BROS DELUXE	1990	1990
TEN PIN ALLEY	1990	1990
TETRIS DS	1990	1990
THREE WIGS	1990	1990
TOP GEAR RALLY	1990	1990
TURBO 2	1990	1990
WARIOLAND II	1990	1990
WACKED SURFING	1990	1990
WORLDWIDE AMBAGEDDON	1990	1990
WWF ATTITUDE	1990	1990
ZELDA	1990	1990
ADVENTURE ISLAND	6990	6990
ALADDIN	7990	7990
ANIMANIACS	7990	7990
ASTERIX	6990	6990
BATMAN FOREVER	6990	6990
BATMAN RETURN OF JOKER	6990	6990
BIONIC COMMANDO	7990	7990
BOXING	7990	7990
BUGS BUNNY 2	6990	6990
BUST A MOVE 2	6990	6990
COLD SHADOW	7990	7990
CONTRA ALIEN WARS	6990	6990
DAFFY DUCK	7990	7990
DARWINING DUCK	7990	7990
DENNIS THE MENACE	6990	6990
DR. GLOCKNER VON NOTRE DAME	6990	6990
DONKEY KONG	6990	6990
DONKEY KONG LAND	7990	7990
DONKEY KONG LAND 2	7990	7990
DONKEY KONG LAND 3	7990	7990
DOUBLE DRAGON II	6990	6990
DRAGONS LAIR	7990	7990
DUCK TALES	7990	7990
F1 RACE	7990	7990
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990	9990
FINAL FANTASY LEGEND	9990	9990
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990	9990
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990	9990
GHOST BUSTERS II	7990	7990
GODZILLA	7990	7990
GRAND PRIX	7990	7990
GREMLINS 2	6990	6990
HUGO 2	6990	6990
INTERNATIONAL JONES & LAST CRUSADE	7990	7990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990	7990
JACK NICKLAUS GOLF	7990	7990
JAMES BOND	7990	7990
JELLY BOY	6990	6990
JIMMY CONNORS TENNIS	7990	7990
JUNGLE BOOK	6990	6990
JUNGLE STRIKE	6990	6990
JURASSIC PARK	6990	6990
LEMMINGS	7990	7990
LION KING	6990	6990
LITTLE MERMAID	7990	7990
LOONEY TUNES	6990	6990
MEGAMAN	7990	7990
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990	7990
MICRO MACHINES	6990	6990
MOTOCROSS MANIACS	7990	7990
MR NUTZ	7990	7990
MULAN	7990	7990
NIGEL MANSEL	7990	7990
ODD WORLD ADVENTURES	7990	7990
PAPERBOY	7990	7990
PINBALL DELUXE	6990	6990
PINOCCHIO	7990	7990
POCAHONTAS	7990	7990
POOL	7990	7990
POPEYE 2	7990	7990
PRIMAL RAGE	7990	7990
ROAD RASH	6990	6990
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990	6990
SHURFS	6990	6990
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990	7990
SPIDERMAN XMEN	6990	6990
SPYGLASS	7990	7990
SPY VS SPY	7990	7990
STAR WARS	7990	7990
STAR WARS RACER	6990	6990
SUPER BATTLE TANK	6990	6990
SUPER HUNCHBACK	6990	6990
SUPER MARIO LAND	6990	6990
SUPER MARIO LAND 2: GOLDEN COINS	7990	7990
SUPERMAN	7990	7990
TALESPIR	7990	7990
TAMAGOTCHI	7990	7990
TARZAN	6990	6990
TAZ MANIA	6990	6990
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990	7990
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990	7990
TOP GUN	7990	7990
TRACK & FIELD	7990	7990
TRUE LIES	6990	6990
TURK	6990	6990
WARIOLAND	6990	6990
WATER WORLD	6990	6990
WAVE RACE	7990	7990
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990	7990
WWF RAW	5990	5990
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990	6990
YOSHIE'S COOKE	5990	5990

FANTASTIC FOUR FFA 2000	1990	1990
FFA 98 / PLATINUM	1990	1990
FFA 99	1990	1990
FIFTH ELEMENT	1990	1990
FIGHTING FORCE 2	1990	1990
FINAL FANTASY VII / PLATINUM	1990	1990
FINAL FANTASY VII	1990	1990
FIRESTORM THUNDERBOLT 2	1990	1990
FISHERMAN'S BAIT	1990	1990
FORMULA GENTS	1990	1990
FORMULA ONE 97 / PLATINUM	1990	1990
FORMULA ONE 99	1990	1990
FORSAKEN	1990	1990
FREDDY	1990	1990
FRODO BAGGINS	1990	1990
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	1990	1990
G.O.P.U. WEAPONS OF JUSTICE	1990	1990
GER DEEP COVER GEEKO	1990	1990
GHOST IN THE SHELL	1990	1990
GRAND TURISMO / PLATINUM	1990	1990
GRAND THEFT AUTO + LONDON DATA	1990	1990
GRAND THEFT AUTO 2	1990	1990
GUARDIAN CROSSROAD	1990	1990
GUARDIAN OF DARKNESS	1990	1990
GUNGAGE 3D	1990	1990
HAARD EDGE	1990	1990
HEART OF DARKNESS	1990	1990
HELLNIGHT	1990	1990
HERCULES / PLATINUM	1990	1990
HEXEN	1990	1990
HOT WHEELS	1990	1990
HOY 500	1990	1990
INT. TRACK & FIELD / PLATINUM	1990	1990
ISS SOCCER DELUXE	1990	1990
IZONOGOD	1990	1990
JAMES BOND TOMCROW NEVER DIES	1990	1990
JEREMY McARTHUR SUPERCROSS 98	1990	1990
JERSEY DEVIL	1990	1990
JET RIDER 2	1990	1990
JUDGE DREDD	1990	1990
KICK OFF WORLD	1990	1990
KINGSLEY'S ADVENTURE	1990	1990
KNOCK OUT KINGS 2000	1990	1990
KULA WORLD	1990	1990
KURUSHI	1990	1990
LE MANS 24 HOUR	1990	1990
LEGEND	1990	1990
LEGEND OF KARTIA	1990	1990
LEGO ROCK BANDERS	1990	1990
LEMMINGS	1990	1990
LOADED	1990	1990
LOST VIRGINS 2	1990	1990
LOST WORLD / PLATINUM	1990	1990
LUCKY LUKE	1990	1990
MADDEN NFL 2000	1990	1990
MADDEN NFL 99	1990	1990
MAGIC THE GATHERING	1990	1990
MASS DESTRUCTION	1990	1990
MASSIMUM FORCE	1990	1990
MAK	1990	1990
MEDIEVAL / PLATINUM	1990	1990
MEGA MAN 8	1990	1990
MEGA MAN BATTLE & CHASE	1990	1990
MEN IN BLACK	1990	1990
MESSENGER	1990	1990
METAL GEAR SOLID	1990	1990
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	1990	1990
MISSION IMPOSSIBLE	1990	1990
MIDNIGHT GP2	1990	1990
MONKEY HERO	1990	1990
MONSTER SEED	1990	1990
MORTAL KOMBAT 4	1990	1990
MOTO RACER / PLATINUM	1990	1990
MOTO RACER 2	1990	1990
MOTOR WASH	1990	1990
MOTOR TOON GP 2	1990	1990
MOTORHEAD	1990	1990
MULAN	1990	1990
MUSIC	1990	1990
NAGANO WINTER OLYMPICS	1990	1990
NANOTEX WARRIOR	1990	1990
NARUTO	1990	1990
NARUTO 2	1990	1990
NARUTO 3	1990	1990
NARUTO 4	1990	1990
NARUTO 5	1990	1990
NARUTO 6	1990	1990
NARUTO 7	1990	1990
NARUTO 8	1990	1990
NARUTO 9	1990	1990
NARUTO 10	1990	1990
NARUTO 11	1990	1990
NARUTO 12	1990	1990
NARUTO 13	1990	1990
NARUTO 14	1990	1990
NARUTO 15	1990	1990
NARUTO 16	1990	1990
NARUTO 17	1990	1990
NARUTO 18	1990	1990
NARUTO 19	1990	1990
NARUTO 20	1990	1990
NARUTO 21	1990	1990
NARUTO 22	1990	1990
NARUTO 23	1990	1990
NARUTO 24	1990	1990
NARUTO 25	1990	1990
NARUTO 26	1990	1990
NARUTO 27	1990	1990
NARUTO 28	1990	1990
NARUTO 29	1990	1990
NARUTO 30	1990	1990
NARUTO 31	1990	1990
NARUTO 32	1990	1990
NARUTO 33	1990	1990
NARUTO 34	1990	1990
NARUTO 35	1990	1990
NARUTO 36	1990	1990
NARUTO 37	1990	1990
NARUTO 38	1990	1990
NARUTO 39	1990	1990
NARUTO 40	1990	1990
NARUTO 41	1990	1990
NARUTO 42	1990	1990
NARUTO 43	1990	1990
NARUTO 44	1990	1990
NARUTO 45	1990	1990
NARUTO 46	1990	1990
NARUTO 47	1990	1990
NARUTO 48	1990	1990
NARUTO 49	1990	1990
NARUTO 50	1990	1990
NARUTO 51	1990	1990
NARUTO 52	1990	1990
NARUTO 53	1990	1990
NARUTO 54	1990	1990
NARUTO 55	1990	1990
NARUTO 56	1990	1990
NARUTO 57	1990	1990
NARUTO 58	1990	1990
NARUTO 59	1990	1990
NARUTO 60	1990	1990
NARUTO 61	1990	1990
NARUTO 62	1990	1990
NARUTO 63	1990	1990
NARUTO 64	1990	1990
NARUTO 65	1990	1990
NARUTO 66	1990	1990
NARUTO 67	1990	1990
NARUTO 68	1990	1990
NARUTO 69	1990	1990
NARUTO 70	1990	1990
NARUTO 71	1990	1990
NARUTO 72	1990	1990
NARUTO 73	1990	1990
NARUTO 74	1990	1990
NARUTO 75	1990	1990
NARUTO 76	1990	1990
NARUTO 77	1990	1990
NARUTO 78	1990	1990
NARUTO 79	1990	1990
NARUTO 80	1990	1990
NARUTO 81	1990	1990
NARUTO 82	1990	1990
NARUTO 83	1990	1990
NARUTO 84	1990	1990
NARUTO 85	1990	1990
NARUTO 86	1990	1990
NARUTO 87	1990	1990
NARUTO 88	1990	1990
NARUTO 89	1990	1990
NARUTO 90	1990	1990
NARUTO 91	1990	1990
NARUTO 92	1990	1990
NARUTO 93	1990	1990
NARUTO 94	1990	1990
NARUTO 95	1990	1990
NARUTO 96	1990	1990
NARUTO 97	1990	1990
NARUTO 98	1990	1990
NARUTO 99	1990	1990
NARUTO 100	1990	1990
NARUTO 101	1990	1990
NARUTO 102	1990	1990
NARUTO 103	1990	1990
NARUTO 104	1990	1990
NARUTO 105	1990	1990
NARUTO 106	1990	1990
NARUTO 107	1990	1990
NARUTO 108	1990	1990
NARUTO 109	1990	1990
NARUTO 110	1990	1990
NARUTO 111	1990	1990
NARUTO 112	1990	1990
NARUTO 113	1990	1990
NARUTO 114	1990	1990
NARUTO 115	1990	1990
NARUTO 116	1990	1990
NARUTO 117	1990	1990
NARUTO 118	1990	1990
NARUTO 119	1990	1990
NARUTO 120	1990	1990
NARUTO 121	1990	1990
NARUTO 122	1990	1990
NARUTO 123	1990	1990
NARUTO 124	1990	1990
NARUTO 125	1990	1990
NARUTO 126	1990	1990
NARUTO 127	1990	1990
NARUTO 128	1990	1990
NARUTO 129	1990	1990
NARUTO 130	1990	1990
NARUTO 131	1990	1990
NARUTO 132	1990	1990
NARUTO 133	1990	1990
NARUTO 134	1990	1990
NARUTO 135	1990	1990
NARUTO 136	1990	1990
NARUTO 137	1990	1990
NARUTO 138	1990	1990
NARUTO 139	1990	1990
NARUTO 140	1990	1990
NARUTO 141	1990	1990
NARUTO 142	1990	1990
NARUTO 143	1990	1990
NARUTO 144	1990	1990
NARUTO 145	1990	1990
NARUTO 146	1990	1990
NARUTO 147	1990	1990
NARUTO 148	1990	1990
NARUTO 149	1990	1990
NARUTO 150	1990	1990
NARUTO 151	1990	1990
NARUTO 152	1990	1990
NARUTO 153	1990	1990
NARUTO 154	1990	1990
NARUTO 155	1990	1990
NARUTO 156	1990	1990
NARUTO 157	1990	1990
NARUTO 158	1990	1990
NARUTO 159	1990	1990
NARUTO 160	1990	1990
NARUTO 161	1990	1990
NARUTO 162	1990	1990
NARUTO 163	1990	1990
NARUTO 164	1990	1990
NARUTO 165	1990	1990
NARUTO 166	1990	1990
NARUTO 167	1990	1990
NARUTO 168	1990	1990
NARUTO 169	1990	1990
NARUTO 170	1990	1990
NARUTO 171	1990	1990
NARUTO 172	1990	1990
NARUTO 173	1990	1990
NARUTO 174	1990	1990
NARUTO 175	1990	1990
NARUTO 176	1990	1990
NARUTO 177	1990	1990
NARUTO 178	1990	1990
NARUTO 179	1990	1990
NARUTO 180	1990	1990
NARUTO 181	1990	1990
NARUTO 182	1990	1990
NARUTO 183	1990	1990
NARUTO 184	1990	1990
NARUTO 185	1990	1990
NARUTO 186	1990	1990
NARUTO 187	1990	1990
NARUTO 188	1990	1990
NARUTO 189	1990	1990
NARUTO 190	1990	1990
NARUTO 191	1990	1990
NARUTO 192	1990	1990
NARUTO 193	1990	1990
NARUTO 194	1990	1990
NARUTO 195	1990	1990
NARUTO 196	1990	1990
NARUTO 197	1990	1990
NARUTO 198	1990	1990
NARUTO 199	1990	1990
NARUTO 200	1990	1990
NARUTO 201	1990	1990
NARUTO 202	1990	1990
NARUTO 203	1990	1990
NARUTO 204	1990	1990
NARUTO 205	1990	1990
NARUTO 206	1990	1990
NARUTO 207	1990	1990
NARUTO 208	1990	1990
NARUTO 209	1990	1990
NARUTO 210	1990	1990
NARUTO 211	1990	1990
NARUTO 212	1990	1990
NARUTO 213	1990	1990
NARUTO 214	1990	1990
NARUTO 215	1990	1990
NARUTO 216	1990	1990
NARUTO 217	1990	1990
NARUTO 218	1990	1990
NARUTO 219	1990	1990
NARUTO 220	1990	1990
NARUTO 221	1990	1990
NARUTO 222	1990	1990
NARUTO 223	1990	1990
NARUTO 224	1990	1990
NARUTO 225	1990	1990
NARUTO 226	1990	1990
NARUTO 227	1990	1990
NARUTO 228	1990	1990
NARUTO 229	1990	1990
NARUTO 230	1990	1990
NARUTO 231	1990	1990
NARUTO 232	1990	1990
NARUTO 233	1990	1990
NARUTO 234	1990	1990
NARUTO 235	1990	1990
NARUTO 236	1990	1990
NARUTO 237	1990	1990
NARUTO 238	1990	1990
NARUTO 239	1990	1990
NARUTO 240	1990	1990
NARUTO 241	1990	1990
NARUTO 242	1990	1990
NARUTO 243	1990	1990
NARUTO 244	1990	1990
NARUTO 245	1990	1990
NARUTO 246	1990	1990
NARUTO 247	1990	1990
NARUTO 248	1990	1990
NARUTO 249	1990	1990
NARUTO 250	1990	1990
NARUTO 251	1990	1990
NARUTO 252	1990	1990
NARUTO 253	1990	1990
NARUTO 254	1990	1990
NARUTO 255	1990	1990
NARUTO 256	1990	1990
NARUTO 257	1990	1990
NARUTO 258	1990	1990
NARUTO 259	1990	1990
NARUTO 260	1990	1990
NARUTO 261	1990	1990
NARUTO 262	1990	1990
NARUTO 263	1990	1990
NARUTO 264	1990	1990
NARUTO 265	1990	1990
NARUTO 266	1990	1990
NARUTO 267	1990	1990
NARUTO 268	1990	1990
NARUTO 269	1990	1990
NARUTO 270	1990	1990
NARUTO 271	1990	1990
NARUTO 272	1990	1990
NARUTO 273	1990	1990
NARUTO 274	1990	1990
NARUTO 275	1990	1990
NARUTO 276	1990	1990
NARUTO 277	1990	1990
NARUTO 278	1990	1990
NARUTO 279	1990	1990
NARUTO 280	1990	1990
NARUTO 281	1990	1990
NARUTO 282	1990	1990
NARUTO 283	1990	1990
NARUTO 284	1990	1990
NARUTO 285	1990	1990
NARUTO 286	1990	1990
NARUTO 287	1990	1990
NARUTO 288	1990	1990
NARUTO 289	1990	1990
NARUTO 290	1990	1990
NARUTO 291	1990	1990
NARUTO 292	1990	1990
NARUTO 293	1990	1990
NARUTO 294	1990	1990
NARUTO 295	1990	1990
NARUTO 296	1990	1990
NARUTO 297	1990	1990
NARUTO 298	1990	1990</



# TARTALOM

Hírek.....	2
Mission: Impossible (PSX) .....	4
Ready to Rumble (PSX) .....	6
Gungage (PSX) .....	7
Action Man (PSX) .....	8
Fisherman's Bait (PSX) .....	9
Legend of Kartia (PSX) .....	10
Test Drive Off Road 3 (PSX) .....	12
Tiny Toon Buster And The Beanstalk (PSX) .....	13
Worms Armageddon (PSX) .....	14
Wu-Tang (PSX) .....	16
Medal of Honor (PSX) .....	22
R/C Stunt Copter (PSX) .....	24
Army Men Air Attack (PSX) .....	25
Rainbow Six (PSX) .....	26
Michael Owen's Soccer (N64) .....	28
Rugrats Treasure Hunt (N64) .....	29
Jet Force Gemini (N64) .....	30
Monster Truck Madness (N64) .....	32
Tonic Trouble (N64) .....	33
Csevegő.....	34



Which story will you read?

Kartia



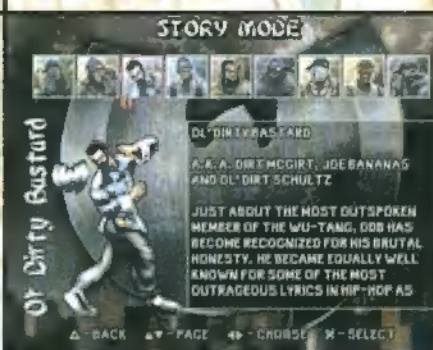
Rainbow Six



Mission: Impossible



Jet Force Gemini



Wu-Tang



Medal of Honor



Test Drive Off Road 3

## aktuális 23

Kezdeném akkor a szokásos dumával, amit hála a sorsnak immáron másodszor ejthetek meg: Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánok a stáb nevében is az 576 Konzol hűséges olvasóinak, meg azoknak is, akiknek csak véletlenül kerül a kezébe a magazin. Két évvel ezelőtt, december 12.-én jelent meg az első számunk (ami időközben szépen ki is fogyott), tehát a kisbaba korba léptünk. Senki sem mondhatja többé, hogy "ma született bűrányok" vagyunk. Azt hiszem, hogy végre kiforrott a Konzol stílusa, a tesztelők a csúcsra vannak, és a játékelátottság is megfelelő. Ja, a főszerkesztő meg egyenesen bombasztikus, hahaha. Minden a legjobban mederben halad!

Új évet kezdünk rövidesen. Nagyobb változtatást nem tervezek a közeljövőben, mindössze az értékelő átalakítását és egy Dreamcast rovat beindítását. (Ehhez mondjuk az kéne, hogy a DC tulajok írjanak egy pár sort, hogy egyáltalán léteznek...)

Remélem, hogy velünk maradtok! Magyarország EGYETLEN teljesen magyar konzolos magazinjával! Ahogy Lara mondta: "Találkozunk 2000-ben is!". (Hacsak nem válik valóra Nostredamus apó jóslata...).

Kérjük, hogy a csomagküldő szolgálatától december 23.-tól január 3.-ig ne rendeljete!

Martin



576 Konzol A megszállott játékosok magazinja  
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!  
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132.  
Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!  
Na ez így már elég kedvező, nem?

Kiadóványban megjelent szöveges és  
színes képek anyagok  
melyek minden módon újra felhasználhatók  
csak a kiadó engedélyével  
Lehetséges. ISSN 1417-9296  
Szerkesztő: Grafitt Pencil Nyomda  
Budapest  
Szerkesztő: Balogh Zoltán  
Szerkesztő: Martin  
Szerkesztő: Molnár Dániel  
Szerkesztő: Kovács Lili  
Szerkesztő: Komlósi Renáta  
Szerkesztő: Reczka Kft.  
Szerkesztő: Comgame Kft.,  
Budapest,  
Szerkesztő: Gy. utca 17.  
Szerkesztő: 1389 Budapest,  
Szerkesztő: 132.  
Szerkesztő: A Hírker Rt.,  
Rt és alternatív  
Szerkesztő: Jászó  
Szerkesztő: 576 KByte  
Comgame Kft.,  
Budapest,  
Szerkesztő: 132.  
Szerkesztő: 576konzol@576.hu  
Szerkesztő: www.576.hu  
Szerkesztő: Medal of Honor



**Medieval II (Sony):** Szintén még a tavasz beállta előtt várható vissza az élők közé Sir Daniel Fortesque és a Medieval II. De nem egyedül jön, hiszen a játék azon kívül, hogy ismeri egy ügyességi és logikai játék lesz, lesz benne két új szereplő! Az egyikük egy professzor, míg a másik egy egyiptomi herceg. Talán szerelem szövődik csontváz-lovagunk és a szép hölgyemény között? Már csak áprilisig kell várni.



**Ace Combat 3 (Namco):** A következő érdekes Sony cím az Ace Combat 3 lesz. Mind a mai napig nem igazán tudok jó repülő szimulátort ajánlani senkinek, de miután játszottam a japán verzióval, tudtam: a helyzet rövidesen változni fog. A két CD-s játék anime videókkal teli, és grafikája is nagyon tetszetős.



**Tombil 2 (Sony):** A Tombil 2-ről már egyszer írtunk, így csak nagy vonalakban: egy olyan játékot kell elképzelni, mely alapvetően mászkálós/ügyességi, de közben lehet beszélgetni, tárgyakat használni, sőt karakteredet fejleszteni. A gyönyörű 3D-s polygonos grafikával megáldott játék február környékén jön.



**Gran Turismo 2 (Sony):** A Sony mindjárt év elején bedob pár címet, ami szégyen-nyalázat kiharadt az európaiak karácsonyfája alól. Mert ugye a mázlista, amcsik már hónap elején nyomták az oly áhitott Gran Turismo 2-t, nekünk pedig erre februárig várnunk kell. Előző és ezen számunkban felsoroltuk nektek a benne lévő autókat, úgyhogy azt hiszem nem állok messze a valóságtól azon kijelentéssel, hogy felcsigázva, habzó szájjal ülök itt a széken, hogy itt legyen már!



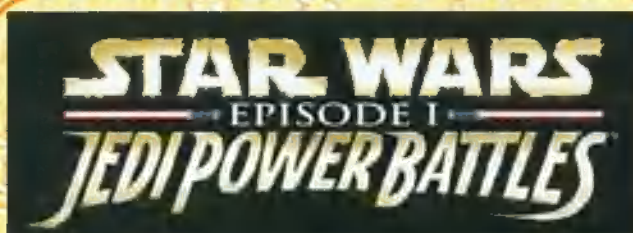
## PlayStation®

**Hát akkor vágunk bele, ez évi utolsó Híreinkbe. Igyekeztem egy kicsit megadni a módját annak, hogy most van utoljára ezerkilencszáz, hiszen pár nap és itt van 2000. Amikor is nem csak, hogy megőrülnek az emberek, hanem Konzol történelmileg is érdekes dolgok történnek. Vegyük például a Sony-t. 1994-ben Japánban, majd 95-ben Amerikában és Európában is piacra dobta mind a mai napig vezető gépét, a PlayStation-t. Nos, ez fog megváltozni jövőre. Hogy miért vagyok benne olyan biztos? Hiszen én már látom az ide érkező hírek tendenciáit. Egyre kevesebb a fejlesztés. Ennek pedig ropant egyszerű oka van: közeledik a PlayStation 2. De erről pár blokkal arrébb - nézzük mit kínálnak a fejlesztők jövőre.**

B.P.



**Jackie Chan's Stuntmaster (Sony):** Ha imádod Jackie filmjeit, akkor biztosan oda leszel a főszereplésével készülő játékért is, hiszen saját testét, illetve mozgásait lemodellezte a Sony egy bitang jó mászkálós/verekedős játékot fejleszt. Megjelenés: tavasszal.



### Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles

**(LucasArts):** "Ha már a Racer nem készül el PlayStation-re, legalább legyen valami más Star Wars játék" - hangzhat jogosan sok SW fan kérése, melynek végre engednek a LucasArts emberei. A Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles névre keresztelt játék egy arcade stílusú, "megyek és ütök mindenkit akit látok" felálláson fog alapulni. A játékos választhat, hogy éppen Obi-Wan Kenobival, vagy Mace Winduval vagdossa-e az ellenfeleket a kilenc, mind a film ihlette pályákon. Megjelenés valamikor májusban.

**Alien Resurrection (Fox Interactive):** Márciusra tolták el az Alien film negyedik részéből készülő játékot, az Alien Resurrection-t. A fejlesztő Fox ugyanis nem akarta a nagy karácsonyi hajtóvadászatba beküldeni a játékát. Ami egy 3D-s akció/ügyességi játék lesz, és érdekessége, hogy a film összes szereplőjével játszhatod majd a történetet! Kilenc speciális fegyverrel kergetheted a nyálkás idegeneket, akik fejlett intelligenciájuknak köszönhetően rejtőzködnék, csoportosan közlekednek és mindig lesben állnak (akár csak a BKV ellenőrök).



### International Track & Field 2

**(Konami):** 2000-ben a nagy örület mellett lesz azért egy olimpia is. Ezt az alkalmat kihasználva a Konami már gőzerővel dolgozik azon a sportszimulátor programon, aminek első részéből több, mint 1 milliót adtak el. A Track & Field második részében az összes nyári olimpiai sportág benne lesz, és azt ígérik, hogy egy nagyon játékosbarát kezelést csinálnak hozzá. A nyáron.





**Tarzan (Activision):** Tetszett a Walt Disney legújabb rajzfilmje a Tarzan? Utálad a Playstation-ösöket, mert nekik van Tarzanas játékuk? Akkor ne búsulj, mert tavasszal már Te is játszhatod az Eurocom fejlesztését. A program teljesen megegyezik a Sony-s verzióval, tehát egy 2D-s ugrálás/ügyességi játékot kell elképzelni, melyben a film jelentősebb szereplőit irányítva kell túlélnünk egy-egy jelenetet. Állítólag már januárban megjelenik.



**2000 nagy fordulópont lesz a Nintendo életében is, 1996-ban kihozták a viszonylag jónak mondható 64-es gépet, csak egyetlen baj van vele. Nagyon kevés rá a fejlesztés. Most meg már hiába szeretnének rá írni, a piaci helyzeten nem nagyon tudnak változtatni. És itt jön a képbe a Dolphin. Ez lesz ugyanis az új Nintendo masina, ami szakítva az eddigi hagyományokkal, immáron nem a régi kazettás rendszert használja, hanem csak úgy, mint a PlayStation 2 DVD-s lesz. A gépet 2000 végén szándékozzák piacra dobni, ám addig is lássuk mivel játszhatunk jövőre – még 64-en.**

**Érdekességképpen még megjelentetnek egy sima N64-et, csak speciális, átlátszó burkolattal – ám ezt sajnos csak Amerikában.**



**Tony Hawk's Skateboarding (Activision):** Tony Hawk a PlayStation után betört a Ninendo-s piacra is. Az eddigi legprofibban megcsinált gördeszkás anyagban több, mint 10, a valóságban is létező profi játékoskal és több mint 10 a valóságban is létező pályán kell a pontok után vadászni. Megjelenése jövő tavasszal esedékes.



**Perfect Dark (Rare):** A Nintendo legértékesebb fejlesztőcsapata hosszú hallgatás után több projecttel is jelentkeznek. A PD egy GoldenEye stílusú többjátékos által is játszható lövöldözős kis játék lesz. Nagyon szép, de csak tavasszal.



**Xena (Titus):** Végre lesz N64-re is egy olyan bunyós anyag, amit egyszerre akár négyen is lehet nyomni! A Xena ugyanis eltérően PS-es társától inkább harcosabb lesz, mint mászkálós. De csak tavasszal.



**Resident Evil Code: Veronica (Capcom):** Jó mélyen a zsebébe kellett nyúlnia a Segának, hogy megszerezze az exkluzív jogokat egy Resident játék ügyében. De így legalább ez a rész csak nekik lesz. A Resident Evil 2 végén van egy olyan utolsó, hogy Claire Európába



utazik, ahol az Umbrella fő bázisa van, valamint remélhetőleg a bátyja is. Aztán, ahogy az lenni szokott, jönnek a meglepetések. Új szárnyak, de új barátok is... A történet további alakulásáról egyelőre nincs hírünk, viszont képünk annál inkább.



**Shenmue (Sega):** A Sega levei szerint újraindítja a szerepjátékokat. A Shenmue fejlesztői ugyanis valami bődületeset fognak alkotni. Láttam pár videót, s azt kell mondjam, csak úgy mint a az FF7-ben itt is nagyon sok stílus találkozik a játékon belül. Alapvetően kalandjáték, de fellelhetők benne Residentes motívumok, kell verekedni, autót vezetni, lehallgathatjuk az üzenetreggiztőn kapott üzeneteket, sőt, még egy kecskét is meg lehet simogalni! A megjelenését már többször is eltolták, de úgy néz ki nyáron végre tényleg megjelenik.



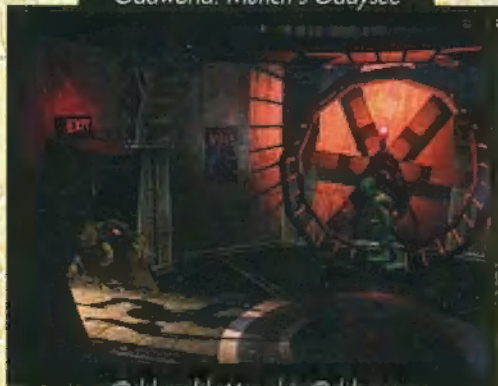
Oddworld: Munch's Oddysee



Ridge Racer 5



Tekken Tag Tournament



Oddworld: Munch's Oddysee



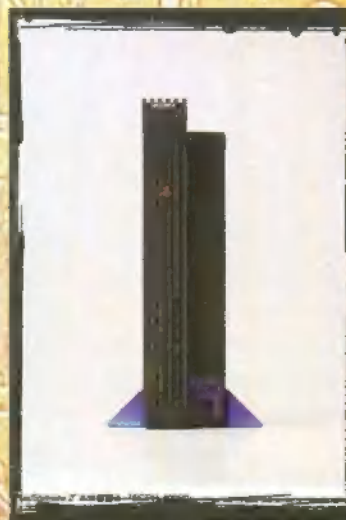
Ridge Racer 5



Tekken Tag Tournament



Igen, ezek már a PlayStation 2-es gépre készülő játékok fényképei. Azonban hangsúlyoznám, a masina 2000 március 4.-én jelenik meg Japánban, addig tehát mást nem is érdemes, csak álmodozni róla. Az európai megjelenés meg csak 2000 decemberében esedékes. Egyelőre ennyit, minden hónapban közlünk majd néhány izgalmasabb képet...





**H**ajdanában még Tom Cruise volt a nagy arc, amikor a Mission: Impossible c. borzalomban alakított egy legyőzhetetlen hőst. A film gyenge és unalmas volt annak ellenére, hogy a legikeresebb is abban az évben. Ettől függetlenül pár évvel később megjelent a játék N64-re, amiről itt is olvashattatok és hónapokkal később végre a PSX-csapat is elkészült az átirattal. Némileg különbözik az N64-es verziótól, de a legfontosabb dolgok megegyeznek.

A történetről felesleges bármit is írni, mivel teljesen szokásos kém küldetés. Mindenki gyanús, mindenki átvert mindenkit és természetesen ebben is az oroszok keze van! Kémisták és emberéletek forognak kockán, így csak mi tehetünk valamit a teljes apokalipszis elkerülése reményében. Meg is kapjuk a szokásos kis küldetésünket, ami természetesen 5 másodperccel az olvasás után önmegsemmisíti magát! Több mint 26 agyafűrt küldetés vár ránk, így nem fél órás munka a játék teljesítése.

A grafikai megvalósítása a játéknak egész jó, ám néhány alkalommal átkozni fogjátok a készítőket mivel olykor-olykor egyszerűen nem látjátok az ellenfeleket annak ellenére, hogy lövöldöznek rátok. Ennek kiküszöbölése érdekében van a játékban a "célző-nézet", melynek segítségével pontosan becélolhatjátok a potenciális hullákat. Ha már potenciális hullákról beszélünk, érdemes megemlíteni, hogy nem mindig kell megölni az emberkéket, ezt küldetésenként meghatározza a gép nektek. Ha a fontosabb katonákat, vagy karaktereket felövték vége a küldetésnek annak ellenére, hogy a későbbiekben úgyis meghalának. Bár nem MGS-szinten, de itt is fontos nagyon a rejtőzködés, mivel idegen fogadásokon és veszélyes börtönökben kell ügyködni, olykor komoly álcá nélkül. Kameratek, biztonsági őrk és a filmből jól megismert lézersugaras biztonsági rendszer fogja megnehezíteni a dolgunkat.

Fegyvereket a halott öröktől lehet szerezni, ám nem mindegyiktől. Ez megnehezíti a dolgokat, mivel igen csak gazdálkodni kell a municióval, ami alapból zavaró egy ilyen típusú játéknál. Persze ennek a másik oldala a

furfangosabb megoldásokra való ráfanyalódás, ami védjegye volt ennek a filmsorozatnak (még sorozat korában).

A játék automatikusan felajánlja a mentést minden küldetés végén, ám a misszió alatt is menthetünk gyorsmentést, ami addig marad a gépben, amíg ki nem kapcsoljuk. Ez a vége felé jól jön majd, mivel olyan sok kritériuma van a küldetéseknek, hogy egy-egy feladat teljesítése után érdemes lesz menteni, ne kelljen azzal később újra bajlódni. Küldetésenként különböző a feladatok száma. A Start megnyomásával és az Objectives kiválasztásával folyamatosan megnézhetitek, hogy mi van már kész, és mit kell még teljesíteni. Egyébként a játék közben a gép is mindig kiírja, ha valamit sikerült megoldani.

Több fegyvertípus is van, de a legtöbbet a pisztolyt, a köpöcsövet és az öklötöket kell használni. Első látásra kicsit bonyolultnak tűnhet a fegyverek változtatása, de pár küldetés és egy-két bekapott lövés, csodákra képes. Hamar reflexből váltogat-

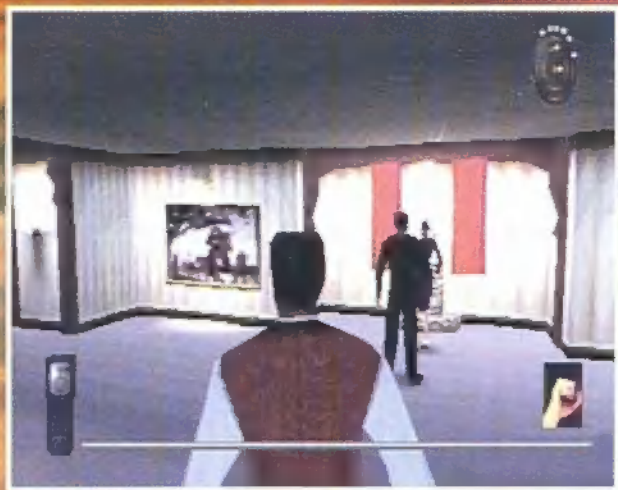
ahol majd a későbbiekben lesz még dolgunk, de erre ráérünk, úgy 15 óra múlva gondolni. Másszatok át a kerítésen, a dobozok segítségével, majd sétálgatok be a bal oldalon lévő házba. Itt egy bugyuta képű figura megkérdezi majd, hogy mit kerestek bent, ám ne válaszoljatok, csak

szaladnátok a motorcsónakhoz, ahol a többiek várnak.

## NAGYKÖVETSÉGI AKCIÓ

Ez lesz az első izgalmas küldetés a játék-

## TOM CRUISE NYOMÁBAN



# MISSION: IMPOSSIBLE

tok majd a fegyverek és a különböző "használati tárgyak" között. Utóbbiakból a legjellegzetesebb a facemaker lálcarc, maszk...kinek hogy tesszük, ami a filmben mindig központi szerepet kap és itt is rengeteg alkalommal kell használnunk.

Mindent összegezve, van itt célba-lövés, maszkálás, vonaton ugrálás, rejtőzködés és hajókázás is. Nem rossz elfoglaltság azoknak, akik az ilyen típusú maszkálós, gondolkodós játékokat szeretik. Azok kedvéért, akik viszont nem szeretik, ha túl sokat kell agyalni, mindig akad egy tesztelő, aki végigjátssza a játékot...

## LUNDKWIST BÁZIS

A játék egy havas bázison kezdődik,

üssétek le, vagy eresszettek bele egy pár golyót, minél előbb. Ha elméláztok, hívja az öröket, akik nem sok esélyt hagynak a menekülésre. Amikor elterült, vegyétek fel az ő arcát és a szobában az asztalról a borítékot. Ez majd ahhoz kell, hogy a teherautó sofőre elvigyen a bázis másik pontjára. Már nincs is más dolgotok, mint átszaladni a teherautóhoz és a szállítólevél átnyújtása után felugrani a csomagterembe. Első misszió vége...

## A HAJÓ FELROBBANTÁSA

Ebben a misszióban elsődleges feladat a kishajó felrobbantása lesz, melyet nemes egyszerűséggel egy mágneses bomba feltapasztásával érhetünk el. A jobb felső sarokban a radaron a vörösén villogó pont a bomba. Először azt szedjétek össze, és mivel ez egy épületben van, miután kiléptetek az ajtón forduljatok balra, és beszéljétek Clutter-el. A dobozok mögé búj el, közel a kikötőhöz. Egyébként ő a zöld pont a radaron, ha semmiképp nem találjátok meg, akkor kövessétek azt. Ezek után már csak el kell menekülni a bázisról, de nehogy a nagy sietségben elfelejtsetek a bombát felrakni a kishajóra. Fuszatok le a lépcsőn a jobb stégnél, válasszátok ki a bombát, majd nyomjátok meg az X-et. Ezek után már csak oda kell

ban. Végre némileg gondolkodni is kell, bár ez még nem fogja megerőltetni a szürkeállományotokat. A nagykövetség fogadásán vagytok, ahol részeg oroszok fízelt örömlányok társaságában mulatják az időt. Köztük van, álcázva magát Sarah, aki majd oda fogja adni nektek a maszkot, mellyel felölthetitek valaki személyazonosságát. Ahogy nekiláttok a pályának rögtön meg fogjátok tudni, hogy egy nagyon veszélyes bérnyilkos Scofield, van a nyomotokban. Vele egyelőre ne törődjétek, sétálgatok oda az előttek lévő párhoz, és az enyhén részeg úriembert szólítsátok meg egymás után kétszer. Remélhetőleg ennek hatására egyedül hagy majd a hölgygel, aki nem más mint Sarah. Ő oda adja nektek a maszkot. Ezek után sétálgatok balra, végig a folyosón, amíg be nem juttok a bálterembe. Evidens módon még nem tudtok felmenni a lépcsőn, mivel egy orosz ör remek angol tudásáról téve tanúbizonyosságot, visszatessékel titeket a fogadásra. Miközben járkálunk a teremben megjelenik egy piros ruhás, rendkívül bájos hölgy az ajtóban, ő Scofield, a bérnyilkos. Ha pár percig még körözgetünk, egy idő után el kezd minket követni. Sétálgatok be a WC-be és készítsétek elő fűvokát, melyek mérgezett nyilakkal vannak megtöltve. Amikor a hölgy belép az ajtón löjétek bele egy nyilacsokát és kíváncsiatok neki jó éjszakát. Siessetek, ha elvételtek rövid



úton végez veletek. Ha ezzel megvagytok, menjetek vissza a bálterembe és beszéljétek a mixerrel. Ő sok éreklenséget fog elmondani a konzulról, aki csak akkor hajlandó lemerészkedni a fogadásra, ha a zongorista kedvenc himnuszát játssza. Ezek után adni fog nektek egy pohár italt és egy kis hashajtót. Ezekre egy pár perc

Miután adamentek és megszólíthatok őket, mind a ketten talpra ugranak majd, megvilágítva nektek a tényleg, hogy az úriember a kottán ült. Szedjétek össze a kottát, adjátok oda a zongoristának, aki azonnal elkezd játszani a dalcskát. Több sem kell a konzulnak, már rohan is lefelé, és miután végighallgatta a dalt, koccintsatok vele országát egészségére, és nyújtátok oda neki a hashajtóval ízesített italt. Miután elrohant a Wc-be, fussatok utána, és üssétek le. Ha ez megvan vegyétek fel a személyazonosságát. Már csak a társalgókban lévő füstgránátokat kell elhelyeznietek a szellőzőnyílásokban. Fontos, hogy minden nyílásba rakjatok egyet, ezek a szobák és folyosók falán találhatók lent. Vigyázzatok, ha az őrk megállnak, azonnal letartóztatnak. Ha ez is kész, irány a lift.

## A NAGYKÖVET-SÉG RAKTÁRA

Az első őrt, aki szembe jön veletek, azonnal üssétek le, és vegyétek fel a fegyverét. Ezután a lehető legtávolabb állva a dobozoktól löjétek beléjük. Miután az első doboz felrobbant, elszabadul az ideggáz, így nincs vesztegetni való időtök, futás balra, oda ahol két nagy doboz EXPLOSIVES felirattal áll. Ezeket löjétek szét (persze megfelelő távolságról) majd ha itt továbbmentek, forduljatok jobbra és löjétek bele abba a dobozba, amely láthatóan különbözik a többiétől. Ez egy védőruha, melynek segítségével végig tudtok menni anélkül, hogy a gáz megölne. Ettől kezdve már csak az őrköt kell megölnötök, és miután egyikük eldobott egy kulcsot azt felvéve kimennetek a kijáraton. Vigyázzatok, ha olyan dobozokat látok szét, melyek különböznek a többiétől azokban műholdvezérelt rendszerek vannak, melyből ha egyet szétlőtök, muszáj lesz megkeresni a többiét is. Jobb, ha békén hagyjátok őket, mert így időt és energiát spóroltok meg.

## KGB KÖZPONT

Csak nyugodtan sétáljatok végig a folyosókon, majd az egyik bal oldali ajtón be-

menve beszéljétek Barnes-szal. Sajnos ő még idő előtt kileheli a lelkét, így segítségére nem számíthatunk a továbbiakban. Keressétek meg a takarítószobát, ahol a maszkot szedhetitek össze, majd menjétek át a börtöncellába, ahol a videó-kép-lefagyasztót vehetitek magatokhoz. A többi fontos dologba úgysí útközben beleakadtok. Menjétek be a főnök szobájába, és üssétek le. Ha ezzel megvagytok a bal oldalon lévő könyvespolchoz sétáljatok oda és nyomjátok meg az X-et. Jééé, egy rejtett gomb. Ha azt is megnyomjátok a szemben lévő könyvespolc is kinyílik, és láthatóvá válik a videó-kontroll szoba. Itt öljétek le a szerencsétlen dolgozókat, majd a megfelelő magnóba berakva fagyasszatok meg a biztonsági kamerák képét. Ezután sétáljatok ki és öltöztök fel a főnök arcát. Amíg ezt megteszitek, remélhetőleg megérkezik a kommunikációs terembe a cinkosaitok által küldött hamis szabadlábra helyező parancs. Menjétek be a kommunikációs terembe és ezt vegyétek át. Ha ezzel is megvagytok, már csak a börtöncellába kell visszamenni, és átvenni az őrnök a parancsot. Ő szabadon engedi Candice-t, majd fussatok a kijáratához, illesszétek be a (remélhetőleg eddig már megtalált) kártyát és menjétek ki az ajtón.

## KGB BIZTONSÁGI FOLYOSÓ

Ez a rész nem nehéz, de igényel némi pontosságot. Szerencsére Candice jól ért a számítógépekhez, így átprogramozza a védelmi rendszert, hogy a veszélyes kölapok vörösen izzanak, ha a közelükbe mentek. Egyszerűen ugráljatok a nem világító lapokra és löjétek le az összes őrt, aki szembe jön. Fontos az összes őrt megölni, mert különben Candice-t újra elfogják. A folyosó végén kapcsoljátok be a számítógépet és ezzel be is fejeztétek a pályát.

## MEGTALÁLNI A SUPER-COMPUTERT

Az első adandó alkalommal forduljatok balra, és löjétek le a terem túlsó oldalán álló őrt. Ezután sétáljatok oda a panelhez, és kapcsoljátok be. Gyorsan fordul-

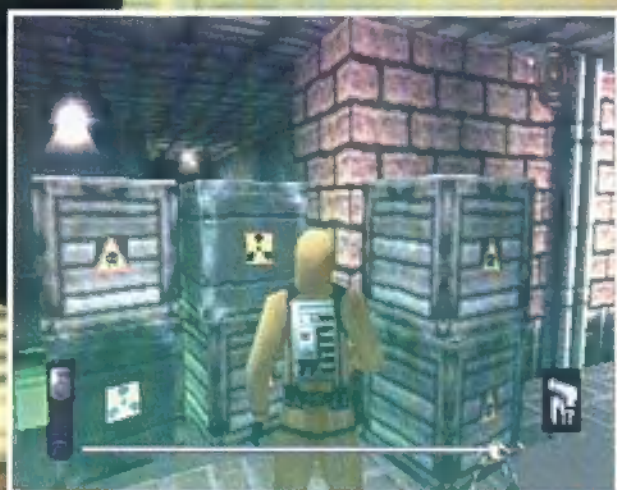
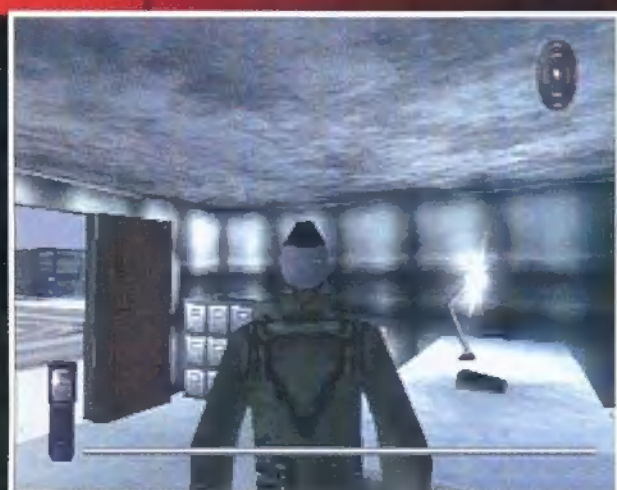
jatok meg és löjétek le a két őrt, akik Candice-t vették célba. Fontos a gyorsaság! Ettől kezdve járjátok be a pályát, lesz még egy pár őr, és aktiválnótok kell egy pár panelt, amikor az utolsó panelt is bekapcsoltátok egy visszaszámláló is elindul és rengeteg őr jelenik meg. Miután megtaláltátok a számítógépet, vegyétek oda Candice-t, majd ha megtette a dolgát, menekítsétek ki.

## MENEKÜLÉS

Viszonylag könnyen végigfuthatnátok a folyosókon, ám ebben az esetben az automata fegyverek ementálívó lövétek beneteket. Ezért távolról löjétek bele mindig egyet a fegyverekbe a plafonon, melyek ettől elkezdnek pörögni. Ez alatt ti átfuthattok alattuk. A pálya végén bele kell látnótok abba a dobozba a falon, melynek hatására kinyílik egy ajtó, melyen kirohan egy őr, akinél a NOC lista van. Gyorsan löjétek le, mert különben elszalad. Vegyétek el a listát és már léphettek is a következő pályára.

Adam

(Folytatás a mellékletben)



múlva szükségetek is lesz. Ha adamentek a zongoristához, és megpróbáljátok rábeszélteni, hogy csábítsa le a konzult, rá fogtok ébredni, hogy ez az amatőr zenész csak a kottából tudja eljátszani a kérdéses dalt. Ezt a kottát viszont valaki sikeresen elvitte a vendégek közül. Nosza hát, ki a bálteremből egyenesen, míg meg nem pillantatok egy párt, akik a sarokban ülnek.



## MISSION: IMPOSSIBLE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA  
1 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
✓ ÉRDEKES KÜLDETÉSEK,  
ÖTLETES MEGOLDÁSOK  
TÖMKELEGE  
X ROSSZ NÉZŐPONTOK,  
KEVÉS TÁLTÉNY

# 80%



Mielőtt bárki is továbblapozná ezt az oldalt, mondván, hogy "engem a bokszi játékok nem érdekelnek", közlöm: én sem vagyok a sportág nagy rajongója, és mégis azonnal "lecsaptam" erre a játékra. Tudniillik az első találkozásom a Ready 2 Rumble-lal egy Dreamcast demolemez megtekintése során történt, s akkor azt mondtam magamban: "na ez már úgy tűnik, a sportjátékok következő generációja". Akkor még nem tudtam (és nem is gondoltam volna), hogy létezik PlayStation verzió is.

csak annyira erőszakos, mint mondjuk egy Bud Spencer film: hatalmas pofonok csattanak, fröccsen az izzadság, s egy-egy jól eltalált horognál megesis, hogy a delikvens kétszer is megpördül a tenge-lye körül. Egyébként főleg a kiütések haláliek. Teszem azt: egy kisebb "odaszúrással" adom meg a

tosan teljes erővel üthetünk. Mert amúgy fe-  
lül egy kék csík mutatja, mikor, milyen len-  
dülettel támadhatunk. Természetesen szintén  
felül vannak a további szokásos kijelzők: a  
menet végét jelző csengő, és az életerő csík-  
ja. Ha az opciók között több kiütést is en-  
gedélyezünk, KO esetén néhányszor vissza-  
pumpálhatjuk az életerőt, de persze az el-  
lenfél is hasonlóképpen cselekszik.

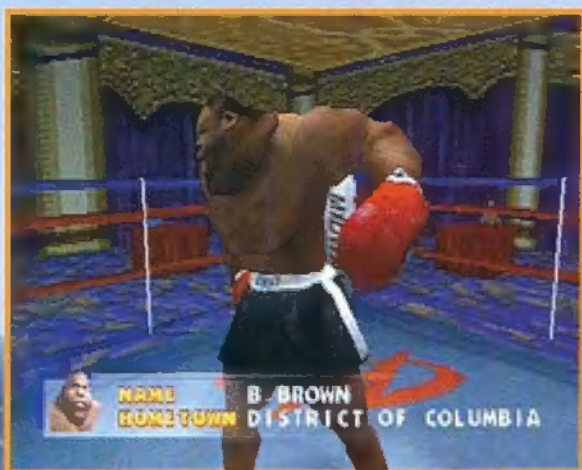
A Ready 2 Rumble-ban két játékmód vá-  
lasztható: játéktérmi mód, és bajnokság. A  
játéktérmi módban nincs semmi különös: vé-  
gigverhetjük a 13 ellenfelet, plusz a két főellen-  
séget (hozzáte-  
szem: Damien

Black, azaz a dé-  
mon csak a leg-  
nehezebb ne-  
hezési foko-  
zatnál jelenik  
meg) – no és  
persze van két  
játékos mód. A  
Championship  
módot igazándi-  
ból én inkább kar-  
rierista módnak ne-  
vezném. Tu-



jen minket, s ehhez az edző által mindig előre ledik-  
tált irányokba kell elhajolnunk. A speed bag tréning-  
nél az a jó, ha olyan ütemben tudjuk megütni a lab-  
dát, hogy az a plafont érintse. A bokszzsáknál az  
edző folyamatosan mondja, milyen ütések vigyünk  
be, s azokat azonnal kivitelezni kell. A fekvé-nyo-  
máskor arra kell figyelni, hogy ne emeljük, illetve  
eresszük túl a súlyt a kijelölt határértékeknél. Végül  
doppingolhatunk is: vitaminkoktállal növelhetjük bok-  
szolónk kitartását, speciális diétával pedig az erejét  
és a magabiztosságát.

Igazság szerint nem nehéz akár a legdrágább di-  
étát is megvenni: köszönhetően a kéjtákos mód-  
nak. A bajnokságnál ugyanis szintén kihívhatunk



Rocky Vs. Koko

# READY 2 RUMBLE

A Ready 2 Rumble-nak  
valami elképesztő hangu-  
lata van, amit szavakkal  
sajnos csak kevésbé tu-  
dok visszaadni. Azo-  
kat a haláli pofákat  
látni kell! Micsoda  
arcok! Az egyik kikö-  
pött Myke Tyson, míg egy másik  
cingár nigger meg akkora séróval rendelkezik,  
mint amilyen a '70-es években volt divat. Van min-  
denféle náció: angol erőművész helyke bajusszal,  
többmázsás sumo-birkózó, harcias arabus – és  
persze nem hiányoznak a dúskeblű lányok sem. És  
ezek mindegyike egyéni stílussal rendelkezik. A  
vézna Afro Thunder – akire már utaltam – például  
roppant gyors: úgy ugrálja körbe ellenfeleit, hogy  
a testesebbeknek esélyük sincs ellene. Az egyik há-  
jas alabamai tahó meg hangosan nyög minden  
egyes – amúgy iszonyú erős – ütéséhez.  
Fantasztikusan meg vannak kreálva a szereplők,



eszünkbe nem jutna, hogy az elasztikus testű figurák  
valójában poligonokból állnak. Az arcuk, de még  
az izomzatuk mozgása is teljesen természetes – le-  
gyen az akár egy szikár alkat, avagy egy rezgő  
hajtőmeg. A mozgáskultúrájuk pedig annyira gaz-  
dag, hogy még sok órai játék után is történik olyas-  
mi, amin jól tudunk derülni. Merthogy ez nem egy  
brutális bokszi. Ez inkább olyan igazi adok-kapok, s

kegyelemdöfést, mire az ellenfelem nem akarja el-  
hinni, hogy veszített. Elkezd szédelegni, majd vaktá-  
ban hadonászni, de végül csak eldől, mint egy sze-  
neszák. Állati jó, de még a versenyzők képe is de-  
formálódik – felszakad a szemöldök, kék "monokli" ke-  
letkeznek, megdagad az egész arc – mindez jól  
látható hiszen még first person nézet (a bokszi-  
lő perspektívája) is akad, ami a Pause menüből ak-  
tíválható. Utóbbi perspektívából rendkívül bájos,  
ahogy az ellenfelünk arckifejezése is változik –  
ahogy mondjuk vicsořit egy jobbegyenesítől.

Nem utolsó szempont, hogy a komikus mozdula-  
tokat igen egyszerű irányítással hozhatjuk elő.  
Mint ahogy az a bokszi-  
játékoknál szokásos, a  
négy gomb négy testtájéknak (magas és ala-  
acsony, jobb és baloldali ütésnek) felel meg.  
Ezeket kombinálhatjuk aztán az irányokkal, s  
így kivitelezhetjük a horgokat és egyebeket –  
persze az ellenfél távolsága is számít. A legvic-  
cesebb momentum: kétségkívül a vé-  
dekezés. Az L1 és az R1 gombokkal  
különböző irányokba elhajolhatunk  
vagy ugorhatunk. A gyakorlottabb já-  
tékosoknak tulajdonképpen ez az iga-  
zi kihívás: kitérni úgy, hogy lehetőleg  
ne az ellenfél öklét fejeljük le...

Van néhány kombináció is: egy-egy hatásos  
mozgáskombinációt sosem árt kikísérletez-  
ni. Az ún. Rumble mód is hasznos lehet.  
Ez utóbbi úgy néz ki, hogy az erősebb  
ütéseknél folyamatosan irradó ki alul a  
"RUMBLE" szó, s ha az megvan, az L1+R1  
lenyomásával tombolásba kezdhetünk.  
Ilyenkor a kesztyűnk "felizzik", s folyama-

lajdonképpen menedzserkednünk  
kell: három bokszi-  
lót kapunk  
"alapban", s ebből az ember-  
anyagból kell kihozunk valamit.  
Mután kiválasztottuk az egyiküket,  
a következőket tehetjük vele: edz-  
hetünk (Train Boxer), címmérkő-  
zésre mehetünk (Title Fight), "pénzes"

meccset játszhatunk (Prize Fight), lecserélhetjük egy  
másik bokszi-  
lónkra (Select Boxer), és végül kiment-  
hetjük az aktuális állásunkat (Save Game). A végző  
cél az, hogy minél több bajnokot neveljünk. A cím-  
mérkőzések révén egyesével haladhatunk a rang-  
létrán: a bronz osztály 10. helyéért kell elsőként  
ringbe szállnunk, s az arany osztály első helye a  
végállomás. Ahhoz azonban, hogy győzni tudjunk,  
nem árt edzeni. Az edzéshez pedig pénz kell –  
csakúgy, mint a címmeccsek nevezéséhez. A pénz-  
es meccsek tehát ezért fontosak. Lehetőleg mindig  
növeljük maximumra a tétet (Wager).

Az edzéseken a bokszi-  
lónk négy tulajdonságán le-  
het javítani: az erősségén, a szívósságán, a fürgesé-  
gén, és a tapasztaltságán. 500\$-tól 25.000\$-ig áll-  
nak mindenféle dolgok a rendelkezésünkre. Nézzük  
ezeket sorjában! Az aerobicozással Parappa nyom-  
dokába léphetünk – tehát az ütem tartása a lényeg.  
A lengőzsáknál arra kell figyelni, nehogy orra ver-



egy emberi játékos is (Exhibition Fight), akinek rá-  
adásul minden pénzét elnyerhetjük. Ez pedig kitű-  
nő lehetőség ugyebár a csalásra, hiszen így egy  
régibbi állásunkról minden fáradság nélkül lenyúl-  
hatjuk a lóvét. A Trade Boxer opció szintén a kétjá-  
tékos módra vonatkozik: ha esetleg egy barátunk  
bokszi-  
lójára fáj a fogunk és az hajlandó velünk  
cserélni, akkor lehet használni.

Hogy a játékról végül egy gyors "mérleget" készít-  
sünk, hirtelen nem is tudom, mit lehet a negatívumok  
"serpenyőjébe" tenni. Mert hát nagyszerűen meg  
van rendezve az egész az elejétől a végéig. És ezt  
akár szó szerint is lehet érteni, hiszen például a kar-  
rierünk elején alig egy-két néző kíváncsi a teljesítmé-  
nyünkre, míg a címvédő meccseken teltházak csar-  
nokokban bokszi-  
lhatunk. Ugy tűnik, mindenre gon-  
doltak az alkotók, s ettől olyan tökéletes az összkép.

V.Z.

## READY 2 RUMBLE

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENESZÓRÁS**

**12 JÁTÉKOS**  
**2 MEMÓRIABLOKK**  
**DUAL SHOCK**

**✓ BAROMI JÓ ARCOK**  
**PERGETEGES POFONOK**  
**× EGYES VERSENYZŐKKEL**  
**TÚL KÖNNYŰ**

# 93%

**576 KONZOL**



Úgy vettem észre, hogy az utóbbi időben egy kicsit lepadt a Manga mánia, de lehet, hogy csak hozzám nem jutottak el az ilyen stílusú anyagok. Mindenesetre most egy vérbeli Manga lövöldözős játékkal ismerkedhetünk meg a Konami jóvoltából. Ez a Japán cég bizony nagyon sok jó játékkal ajándékozott már meg minket, de ezúttal sajnos egy kicsit elvetették a súlykot. A legutolsó produkciójuk a Gungage egy kissé félresikerült.

Mikor behelyeztem a lemezt a gépbe, minden animáció és kezdő filmetek nélkül a menübe kerültem. Itt egy itt a már szokásos beállítási dolgokon kívül kiválaszthattam karakteremet is. Sajnos kezdésnek csak Wakle Skade, a katona választható és csak idővel kapjuk meg a többi harcost is (akik között van egy igen szemrevaló maca is).



Mivel eleget időztem az egyébként elég szépen kivitelezett menüben, betöltődött a várva várt animáció. Ez sajnos kimerült abban, hogy elolvashattam egy szöveget a történetről és megnézhettem egy pár állóképet is. Nem tudom, de egy 1999-es akciójátéknak azt hiszem többet kellene nyújtania.

Miután a Startra nyomtam még mindig valami történetre vagy animációra vártam, de ezek helyett csak egy újabb szöveget kaptam, ami ráadásul olyan gyorsan továbblépett, hogy elolvasni sem volt időm. Többször is be kellett töltenem, hogy fogalmam legyen a történet alakulásáról. Sajnos fölösleges időpocsékolás volt, mert olyannyira nincs semmi értelme a story-



nak, hogy ilyen egy öt éves kisfiú is ki tudna találni az óvodában, pisilés közben. A dolog így szól: békésen eldégelték az emberek a földön, ám ekkor a tudósok felfedezték egy, a miénkkel párhuzamos világot, melyben bizony gonosz, mutáns szörnyek hatalmaskodtak. Nos, mi is szokott történni ilyenkor? Hát persze, hogy a szörnyek átteleportálódnak a Földre és elkezdik leigázni az embereket. Négy bátor harcos (két fiú és két lány) útra kel, hogy bosszút álljon a szörnyeken a megölt emberekért.

Ez lenne a történet, melynek az irányítását rögtön a karakterünk kiválasztása után megkapjuk. Itt jelentkezik a játék legeslegnagyobb hátránya, hibája: az irányíthatatlanság. Ennyire elfuserált irányítással én még egy játéknál sem találkoztam! Több órnyi harc után sem voltam képes meg-

szokni a gombok kiosztását, és néha még akkor is félrenyomtam. Igaz, hogy a gombok funkciója megváltoztatható, de nem csak ezen múlik a játszhatóság.

Hősnünk mozgása olyannyira lassú, hogy megalszik a szájában a tej, de a mienkben is. A har-

oldalazás gombot gyorsan kétszer megnyomva tudunk vetődni, mely a leghasznosabb mozdulat harc közben, mert ez az egyetlen módja, hogy gyorsan kerüljünk ki egy ránk irányított lövést.

A pályák többsége elég jól meg van rajzolva, kivéve, amelyek nincs. Ilyen például a sivatagi küzdelem, mikor az egész táj egyetlen textúrából áll. A textúrákkal egyébként is gondban van a játék, mert gyakran fordulnak elő kü-

ráfordítással hamar a másvilágra küldhetünk (vagyis, haza). Szerintem ez tipikusan az a játék, melyhez nemigen kell segítséget adni, mert annyira egyszerű, hogy bárki pillanatokon belül bele tud tanulni (ha képes megszokni az irányítást). Hogy még ennél is jobban megkönnyítsék a szenvedésünket, a programozók még speciális támadásokkal is felruházták embereinket. Így felturbózzuk a plazmafegyverünket, vagy akár meg is béníthatjuk az ellenteleinket egy időre. Ezeken kívül még rengeteg folytatási lehetőségünk is van, úgyhogy egy pályának számtalanszor kezdhetünk neki. Ezek ellenére ez egy elég nehéz

játék és ezt főleg a játszhatatlansága okozza. Vannak részek, ahol azért nehéz tovább jutni, mert nem tudunk átugrani az egyik köről a másikra. Nekem vagy 10 életem ment rá mire végül sikerült.

Ezúttal a Konami egy meglepően igénytelen játékot adott ki a kezei kö-



**EGY KIS JÁTÉKTERMI FEELING...**

madik pálya után az ember elálmosodik, kiejti a kezéből az irányítót és álomba szenderül. A program sebessége olyan, mint egy lassított felvétel és a zene is nagyon alkalmazkodik ehhez az álmosító atmoszférához. Nem a scroll-lal van a baj, az nagyon is folyamatos, hanem magával a sebességgel. A futás még felelhető volna, de figuránk fordulása is iszonyatosan lassú. Viszont az ellenségeink mozgása már igencsak megfelelő tempóban zajlik és így nagyon nehezen tudjuk követni és bemérni őket. A játék ugyan használja

lönböző hibák, átlógások. A feladatunk szinte minden pályán ugyan az lesz, végigfutni, szétlőni minden szörnyet, felszedni az extrákat és a virágokat. Persze egy jó Manga játékhoz híven itt is gigantikus méretű főellenségek várnak ránk, akik bizony fokozatosan keményítenek be. Az első három-négy még könnyedén legyőzhető, de aztán már nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat. Egyre nagyobb mutánsok, robotok, meg különféle high-tech lények rotanak ránk, akiket nem könnyebben nehéz legyőzni, csak meg kell találnunk

zül. Nemhogy a részletekre nem figyeltek oda, hanem az egészet úgy ahogy van elrontották. Egy játéknál a fő szempont, hogy játszható legyen, ha ez hiányzik, hiába minden! En csak annak tudom ajánlani a Gungage-t, aki megszállott shotem'up-os, kedveli a Mangát, és mindemellett még birká türelemmel is rendelkezik.

Endrédi Tibor



## GUNGAGE

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B E N A

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLÓKK  
✓ VÁLASZTHATÓ  
KARAKTEREK  
× ENNYRE KEZELHETETLEN  
JÁTÉKKAL MEG NEM  
TALÁLKOZTAM

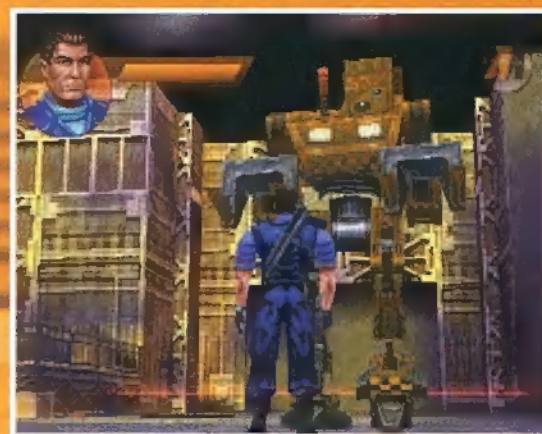
# 67%



**A**ction Man. Biztosan találkoztok már ezzel a névvel, ha máshogy nem hát játéktárgyak formájában, vagy pedig rajzfilmen. Most eljött az idő, hogy egy PlayStation játék is készüljön a "fantasztikus" akcióhősből. A játék sztoriját a már kissé egyiment történetet használták fel. Tehát újra Doctor X a főgonosz, aki irtózatlan terrorista seregeivel a világ elpusztításán mesterkedik. Amikor azonban semmi ok, hisz itt van Action Man a szuper akcióhős, aki fantasztikus fegyverarszállal felveszi a harcot Doctor X-szel. Nem mondom, hogy sokat vártam, de ennél valamivel nar-

nálhattak volna rendes CG filmeket, ahogyan az manapság elvárható egy játéktól. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk. A Video Player-nél játszhatjuk le az átvezető jeleneteket – filmeknek nem tudom őket hívni – míg a Sound Player-nél a zenéket hallgathatjuk meg. A Power Point Collection-nál az összegyűjtött pontjainkat nézhetjük meg, ezeket kell gyűjteni a játék során, néha kimondottan ez lesz a feladat. A Game Options pont alatt találjuk a beállításokat, itt érdemes a nehézséget könnyűre rakni. A Storage Chest-ben a játék során összeakadt járműveket és ellen-

hős, ezért nem lehet civil járműveket szellőzni (ez még érthető), az viszont nevelsége, hogy a golyók és a rakéták csak úgy átmennek a civil és nem ellenséges tárgyakon. Ráadásul egy-két pont olyan helyen van, amit ha szellőznék simán beférnénk, így viszont a motort is használnunk kell. Itt a grafika még elég letisztult, csak az a baj, hogy túl gyors a játék – így állandóan nekimegyünk mindennek. A városok vége is röhejesen van megoldva, járművünk egyszerűen magától visszafordul – vajon a civilek miatt nem? Am ez a mód még viszonylag színvonalas a másik nézethez képest. Ez egy ócska Metal Gear klón, ami irányít-



borzatlanul silány. Persze főelleneségek is vannak, melyek ellen csak meg kell találni a megfelelő stratégiát. Az a kár, hogy menet közben mindenbe bele lehet akadni – falba, láthatatlan poligonokba stb. A zenék még

# ACTION MAN

BARBIE FÉRJE AKCIÓBAN



feleket nézhetjük meg. A Wardrobe alatt az eddig megszerzett ruhákat nézhetjük meg, a ruha színe a tereptől függően változni fog. A Hookcase, azaz a könyvespolcnál tekinthetjük át az eddig rendelkezésünkre álló fegyverek listáját. A Start Game (itt) alatt indíthatjuk a játékot.

A küldetések két fajta típusra bom-

hatatlan, ráadásul a kameranézet olyan sz\*\*\* (nincs rá jobb kifejezés), hogy az már kiborító. Jó, hogy a Metal Gear-nek is hasonló volt, de az egy lopakodós akció játék volt, ahol a térképen látszottak az ellenfelek és tökéletes volt az irányítás. Itt pontosan az ellenkezőjét kell tapasztalnom, az ellenfeleket egyszerűen nem lehet látni. Jó, hogy van nyílpuskánk, amivel a távoli ellenfeleket is le lehet lőni, de ezt körülményes használni és mindig kifizéri a lőst. (Tudomni az L1-R1-rel lehet. Lőni az X-szel lehet, ugrani a Körrel, míg fegyvert elővenni és elletni a Háromszöggel. A Négyzet a fegyver és a tárgyhasználatot jelöli. Az R2-vel saját nézetre kapcsolhatunk, míg a Select-rel felülről nézhetjük meg a pályát. A grafika itt talán még nem is lenne olyan szörnyű, ha nem lenne olyan sok poligon és textúra hiba és az ellenfelek animációja és intelligenciája is

úgy ahogy lőrnelék, ám maga a játék olyan gyenge, hogy nem érdemes sok szót vesztegetni rá. Összefoglalva az Action Man gyengén kivitelezett rossz játék lett, tele gyermeleg hibákkal. Senkinek sem tudnám ajánlani – talán csak a tíz év alatti korosztálynak, akinek van Action Man figurája, és pozitívum is csak talán csak egy van – meghozza az, hogy két üzletpontot használ a játék, de ez túl kevés a jó értékeléshez.

Veres Miki

málisabb történetet is kitalálhattak volna. Se baj, majd a játék kárpótol a vérszegény történetért gondoltam, ám megint csalakodnom kellett, mert amilyen a történet, olyan a játék is. Vajon miért van az, hogy azok a játékok, amelyek főszereplője nagy szuperhősök (Batman, Superman, X-Men csapat, Hulk, Fantasztikus Négyes) rendre sikeresen sikerülnek és meg sem közelítik az eredeti film, rajzfilm vagy képregény színvonalát? Az Action Man-nel is ez a helyzet, pedig az alapötlet nagyszerű, csak a megvalósítás kritikán aluli.

Már maga az intro(?) meg az átvezető filmek(?) minősége is pocskék, hisz olyan grafikával készült mint maga a játék. A programozók vehették volna a fáradságot és csí-

lanak. Az egyik egy GTA nézetet használ, ilyenkor valamilyen járművel (autó, motor, helikopter) kell az ellenfeleket elpusztítani, pontokat megtalálni, a másik pedig a Metal Gear Solid-ra hasonlító mód, ilyenkor a megadott küldetéseket kell végrehajtani: kulcsokat, kőkönyveket kell keresgélnek stb. Ebből adódóan kétféle irányítást is használ a játék. A felülnézeti módnál még viszonylag egyszerű a kezelés. Az R1-el lehet lőni, az X-szel gáz adunk, míg fékezni a Körrel, tolatni a Négyzettel lehet. Mivel Action Man egy rendkívül



## ACTION MAN

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

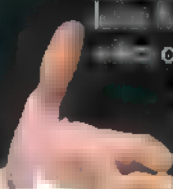
**1 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLONK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
✓ KÉTFÉLE JÁTEKMÓD  
× ROSSZ GRAFIKA KÉNYEL-  
METLEN RÁNYÍTÁS ÉS  
KELEMETLEN KAMERANÉZET**

# 55%

**576 KONZOL**



**Az** **előzetes** **szöveg** **nincs** **ké** **részlet** **az** **teszt** **játékot** **En** **különböző** **változatni** **az** **ot** **nem**



ez a kéz az a kéz, amely a jó  
 szándékkal az er  
 hangulattal az a  
 dolok itt a m  
 az a kéz, amely a  
 szándékkal és a  
 hangulattal az a  
 kéz, amikor elszól a dolog. M  
 egyre csak javul az arány is remél  
 ez a kéz. A hangulattal az a  
 jellel is kiegészül és ekkor csak az a  
 kéz, amely a jó szándékkal és a



Hát ennyi. A cikkben szereplő írók és  
fordítók listáját a következő oldalon össze-  
gyűjtöztük az elmúlt 10 évben megjelent  
cikkek alapján.

FISHERMAN  
EAT

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁTÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENESONA

1 JÁTÉKOS  
1 KÉZVEZÉLY  
ANAGRA RÁNYÍTÓ DUAL HÍRKEZ

✓ FISHER STLET  
× CSAL FALATKISZAKAS

700%



**V**álasztás a klasszikus RPG játékok közül. A játékban a főhősünk, a "Legend of Kartia" egy különleges karakter, aki a világ sorsát alakítja. A játékban a főhősünk, a "Legend of Kartia" egy különleges karakter, aki a világ sorsát alakítja. A játékban a főhősünk, a "Legend of Kartia" egy különleges karakter, aki a világ sorsát alakítja.

**KEZELÉS**  
Az...  
A...

A...

A...



A...

A...



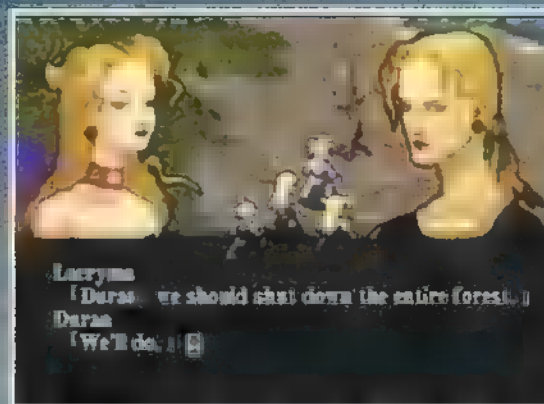
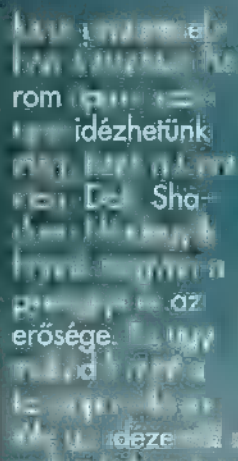
A...

A...

A...







Szintén a varázs-  
lehet felvenni  
szór-  
A  
Mix  
Ha mindennel  
gyunk csak azt  
Fontos  
Ino va  
nem  
itt most

**kéi**

**és**

**eiso**

**Toxo**

**en**

**nem**

**Ez**

**törtenel**



o Korta  
o FFI A  
ami  
nem  
Yoshitako Amano  
zodott  
egy  
xeles  
nem



A következő  
sebb l  
mini  
rak a  
varázslatokból  
van  
ellemesek

miatt szorították ki a közéletből. Az ő ki-  
zárása miatt bukkanak a történelemben  
ezek szerintem a legérdekesebb  
karakterek és válságok ember-  
viszirek át a mai mo-  
sik történetébe.

szerintem nemcsak a konyhai  
történelmi érdeklődés miatt csak a  
felszerelés nem elegendő  
ezek az elvárások nem  
konkrétan a konyhai  
munka körülményei. Az  
azért választottuk a Kariót



szerezhethünk  
oda  
emberünk  
Wait  
egy

szörnyek nem ezekel

A... mini...  
...ru el...  
...  
...

az ismeret szerinti  
 vele - az  
 Többség igen színvonalát nem  
 össze és kimunkáltabb  
 am

Horcol. **lünk** **A** **tos** **és**

## LEGEND OF KARTIA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONAN  
1 JÁTÉKOS

2. **ANALIZÁLJUK**  
ANALIZÁLJUK AZ ALÁBBI SZÖVEGET!  
✓ KÉT KONKRETA DÖNTÉS  
EGYEDI MEGVILÁGÍTÁST AD  
A TÖRTÉNETNEK  
X. **NYELVI KÉSZLET** AZ FFT  
MÓDJAIRÓL 1989. ÉVTŐ

77%







Az Égig érő paszuly meséjét minden gyerek ismeri. Élemedett korom el-  
lenére lám még én is emlékszem rá,  
úgyhogy nem volt nehéz rájönnöm, honnan  
is kölcsönözték ■ legújabb Tiny Toon játék  
ötletét. A Warner Bros rajzfilmek karaktere-  
ivel persze most egészen új köntösben mu-  
tatózik be a történet. Az interaktív "rajz-  
filmben" Buster Bunny, a nyuszi, és Plucky  
Ducky, a kiskacsa játsszák ■ főszerepet (jó-  
magam már túl lusta vagyok ahhoz, hogy  
hévégén "kora reggel" felkeljek bekapcsolni  
a TV-t, úgyhogy nézzétek el nekem, amiért  
nem vagyok tisztában a magyarított neve-  
kel). Hőseink a játék elején egy hatalmas  
kapu előtt álldogálnak. Be akarnak menni,  
de nincs kulcsuk... És akkor érkezik Babsy  
nyuszi (hercegnő kosztümben), aki a maga  
pongyola stílusában mesélni kezd. El-  
mondja, mit is keresnek hőseink ■ ka-  
pu előtt.

Párosunk egy kétes pénzügyi tran-  
zakcióba vágott, más szóval: földön-  
futókká váltak. Kénytelenek voltak  
eladni egyetlen vagyonkájukat: a  
tehenüket. Azonban a tökkelütött  
Buster ezzel ■ csinált jó üzle-  
tet, merthogy csörgő tal-  
lérokat helyett csupán  
egy zacskó babot vitt  
haza. Plucky mérge-  
ben kihajította az  
egészet. Majd meg-  
történt a csoda: a szél  
és az eső elvégezte a  
dolgát, s hamarosan egy  
óriási paszuly kelt ki.  
Olyan nagy volt, hogy  
a vége a felhők közé

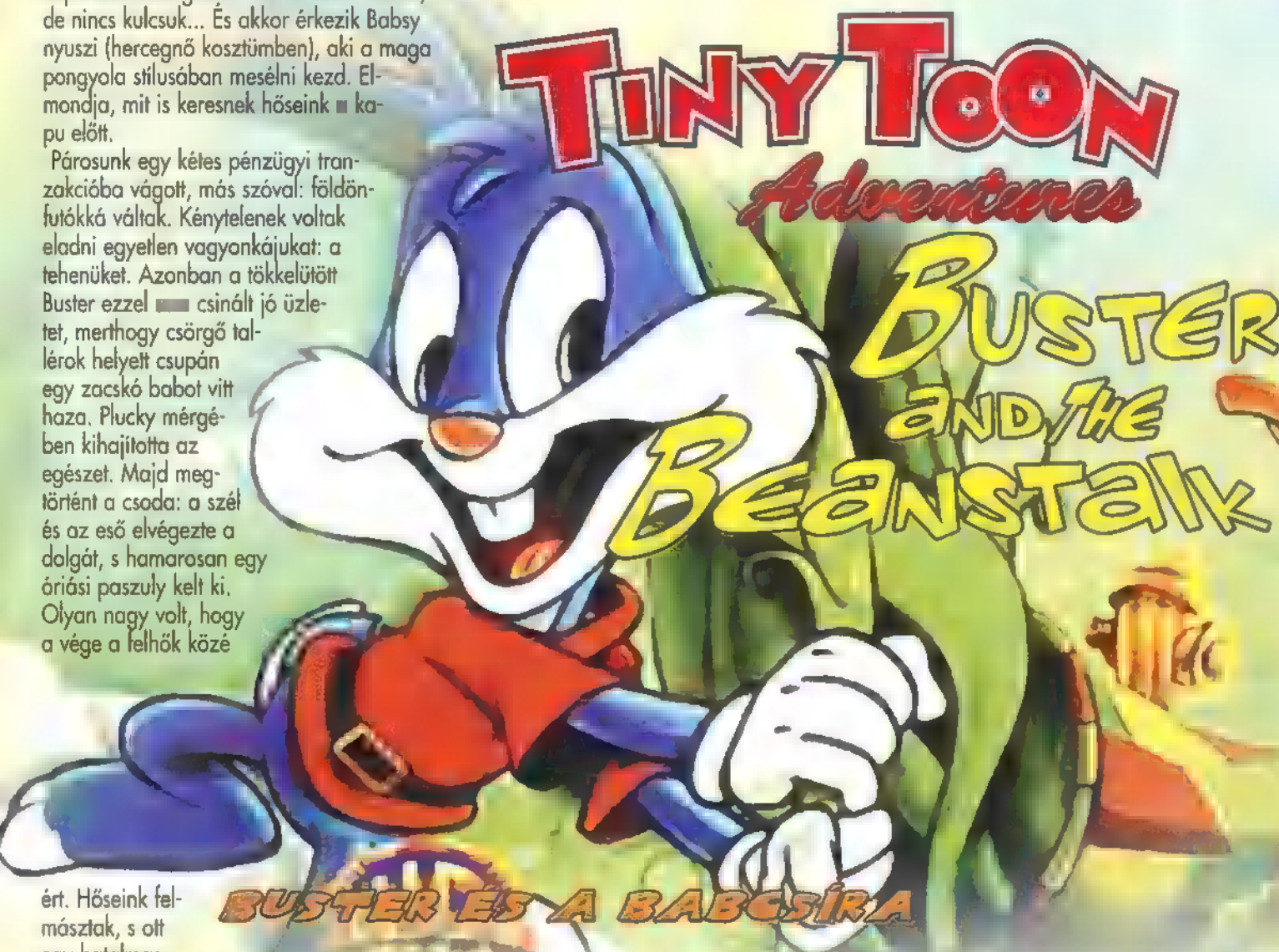
Beanstalk kellemes meglepetés volt szá-  
momra. Látszólag minden a szokásos mó-  
don indul: képernyőről képernyőre gyalog-  
olhatunk a paszuly hajtásain, ■ ■ szépen  
megrajzolt háttérken kovácsüllők potyog-  
nak az égből, rejtett csapdák jönnek műkö-  
désbe, stb. Am mindez csak az összekötő  
helyszin.

A paszuly eléggé szerteágazó: olyannyira,  
hogy az egyes ágai még másik mesékbe is  
áthajlanak. Plucky Duckyt irányítva ezeknek  
a helyszíneknek ■ felkutatása a dolgunk,  
merthogy a kulcsdarabok ezekben a me-  
sékben vannak elrejtve. Csak követnünk kell  
azt az irányt, amit Buster mutat nekünk, s

tűnk, igazi nehézsé-  
get végül is csak a  
paszulyon való  
máskálás jelent.  
Ahányszor Plucky  
sérül, az állapotkijel-  
zőn a feje egyre  
megviseltebbé válik.  
Amennyiben túl so-  
kat "kap", végül le-  
szédül a paszulyról.  
Ekkor pedig nem-  
csak hogy előről  
kezdheti az aktuális  
helyszin keresését,



össze kilenc (!) képernyőre tellett a Warner  
Bros animátoraitól. És még van polájuk ■  
CD borítóján "kilenc bolondos kalandnak"  
nevezni ezt a kilenc képernyőt! Mondá-  
nom sem kell: a játékot kevesebb, mint egy  
óra alatt végigjátszottam. Másodszorra  
pedig már csak egy fél óra kellett, noha  
akkor már a nehéz fokoza-  
tot választottam. Egyébi-  
ránt azért fogtam neki  
még egyszer, hátha va-  
lami extra megnyerést,  
vagy jutalomjátékot ka-  
pok. De nem: csupán  
egy-két veszélyesebb  
csapdával lett gaz-



dagabb a játék, semmi egyébbel.

A Buster and the Beanstalkot csakis 5-6  
éves gyerekeknek tudom javasolni. Nagyon  
könnyű játék, és nagyon egyszerű. Még az  
angol nyelv ismerete nélkül is az, hiszen aki  
esetleg nem érti, mit kell keresni, hát az vé-  
gigpróbál mindent. Amúgy is csak ezek a  
próbálkozások jelentenek élvezetet a játék-  
ban: megtekinteni az animációkat. Csupán  
egy ízben tapasztaltam, hogy "bonyolul-  
tabb" volt megtalálni valamit: amikor egy  
papírpapírt hajtogató mikrofónt kellett  
keresnem. Merthogy a mikrofónt csak az  
után lehet életre keltetni, hogy ■ színpadra  
parancsolt tányér egy sálat tekert rá...

V.Z.

ért. Hőseink fel-  
mászta, s ott  
egy hatalmas  
kastélyt pillantottak meg. Am mint láthatjuk,  
a kapun már nem tudtak bejutni.

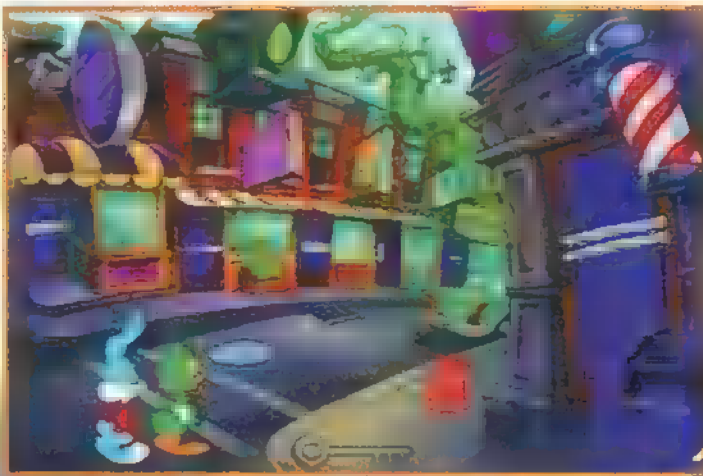
A kulcs megszerzésében Babs lesz a segít-  
ségükre. Ő mondja el, merre kell kutakod-  
niuk, merthogy ■ kulcs három darabból áll,  
aminek a darabjait természetesen ■ felhők  
között kell keresni. A kastélyból a mesebeli  
óriás három legdrágább kincsét lehet meg-  
szerezni: az aranytojást tojó tyúkot, egy  
csomó aranyat, és ■ lebegő varázshárítót.  
Persze ezek mindegyikéhez külön ajtó nyí-  
lik, úgyhogy végül is nem egy, hanem há-  
rom kulcsról van szó...

A Warner Bros. figurák mindeddig szinte  
kizárólag csak ugribugri máskálós játé-  
kokban voltak láthatók, ezért Buster and the

mindig a megfelelő helyen lyukadunk ki. A  
felsőbb ágakra a nyomógombbal működő  
"kilövő szerkezetekkel" juthatunk. Amikor  
végre célba értünk, a játék átváltozik egy  
"mutass és kattints oda" kalandra. Egy kur-  
zort fogunk irányítani,  
mellyel a képernyőn lé-  
vő összes tárgyat  
"megszólaltathatjuk".  
Teszem azt: ott találjuk  
magunkat a nagymami  
házánál a Piroska és ■  
Farkas-ból, ■ egy "lő-  
gázós" kötelet kell  
megtalálnunk. Így kell  
felkutatnunk tehát ■

de még el is veszi ■ legutóbb felvett kulcs-  
darabot – ha van nála.

Jól emlékszem még, amikor PC-re megjött  
a Putt-Putt című játék: ■ első olyan játék,  
ahol főként az animációkra építettek. A



kulcsdarabokat, s  
vándorolnunk hely-  
szinről helyszinre,  
aszerint, hogy Babs  
éppen egy beszélő  
pénztárgépet, vagy  
mondjuk egy leállít-  
hatatlan motort ad  
meg támpontul.  
Mint hogy végtelen  
ideig keresgélhe-

képernyőn mindenre rá lehetett kattintani,  
s minden tárgy életre kelt valami jópofa  
mozdulatsor formájában. Mindez akkor  
az újdonság erejével hatott, s nagyon tet-  
szett. Am arra is emlékszem, hogy sajnos  
ez a kaland igen rövid volt, mert akkori-  
ban még floppylemezekre voltak a játé-  
kok, s azokra nem fért sok animáció. Nos,  
a Buster and the Beanstalkkal felháborító  
módon – noha már réges-rég a CD-s játé-  
kok korát éljük – hasonló a helyzet. Mind-



**TINY TOONS: BUSTER AND THE BEANSTALK**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BÓNUSZ**

**1 JÁTEKOS**  
**1 MEMÓRIABLOKK**  
**ANIMÁCIÓ RÁNYÍTÓ**

✓ **ANIMÁCIÓ**  
x **HA MEGTALÁL**  
**HELYSZIN LENNE, JÁTSZ**  
**TALÁN JÁTEKNAK**  
**LEHETNE**

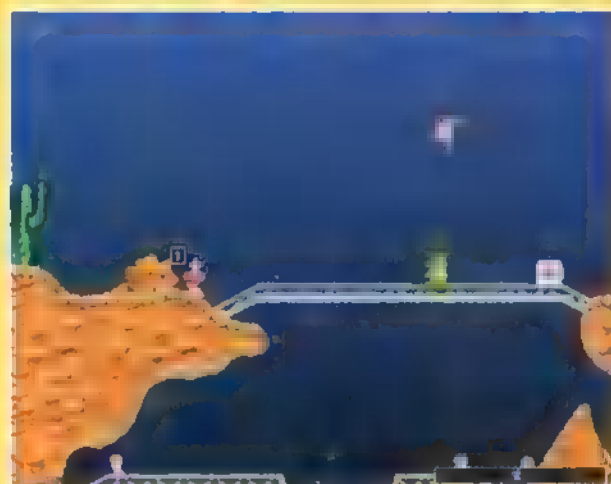
**500%**



**M**i a jó abban, hogy gusztustalan férgek mászkálnak a képernyőn és közben még szekálják is egymást? Ne kérdezzétek, mert válaszolni én sem tudok rá, csak játszani vele. Hiába, a Worms láz engem is elért...

## EZ MÁR TÖRTÉNELEM

Azt nem mondanám, hogy nem tudtam aludni, amíg nem jelent meg a Worms újabb része, de



most, amikor így december elején megjött az Armageddon címmel ellátott folytatás, nagyon boldog voltam. Emlékszem, amikor négy éve pontosan így év vége felé berobbant a köztudatba a Team 17 kedves kis játéka – mekkora örület is volt körülötte. És ami a legmeglepőbb volt, hogy baromi ronda grafikája ellenére több millió példányt értékesítettek belőle. Mert egy valami megvolt benne, amiben lepipált mindenkit: a hangulat. Az első rész tehát beírta magát a történelembe, hiszen már stílusából adódóan is



egyedülálló volt. Aztán jöttek a kiegészítések, folytatások, és mára már ott tartunk, hogy minden platformon jelen vannak. Ők a kukac-maffia...

## ÁTFOGÓ KÉP

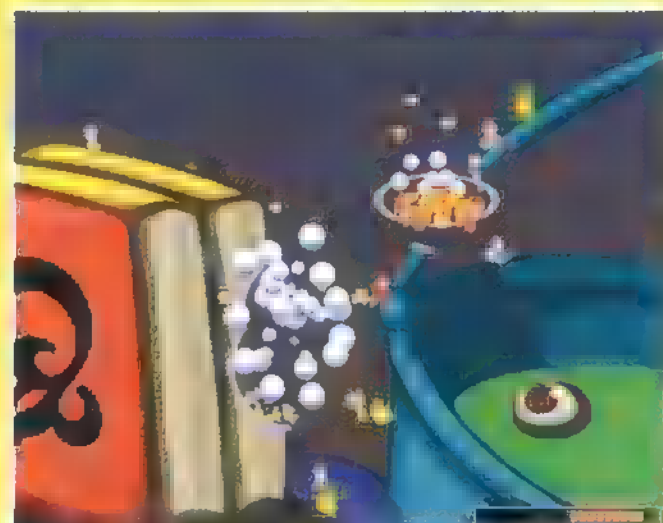
Gyorsan nézzük át, hogy milyen játék is ez a Worms tulajdonképpen. Worms angolul kukacokat, férgeket jelent, nem meglepő tehát, ha ők a játék főszereplői. Az alap felállítás szerint 5 kukac alkot egy csapatot, ahol ha külön személyiségük nincs is, de nevük az van. Meg energiájuk is. Ezt láthatod a képen a kukac feje felett. Tehát ott van a csapat harcra készen, már csak egy megfelelő terepet kell találni. Ebben segít a rengeteg előre legyártott bolondabbnál bolondabb háttér, de ha még ez sem lenne elég, ott a véletlen pályagenerátor. A helyszínek igen sokrétűek: a roncsleptől kezdve a kerten át az UFO leszállópályáig, minden örült ötlet fellelhető benne. De nézzük mi történik, amikor már akcióban vagy. Ott áll szét-

szórva a banda a pályán, meg ott van az ellenfél is, a cél persze kiirtani az ellenséges csapatot.

Sakkszerűen történnek a lépések, tehát egy bizonyos időlimit alatt kell produkálnod valamit. Ezen időtartam alatt kell eljutnod a kiszemelt áldozathoz és elintézned. Persze ez csak az alapfelállítás, ezen kívül sok, nagyon sok bonyolító körülmény fog még közrejátszani... Példának okáért, ott van előtted egy fal.

Ekkor az okos kukac nem hátrál meg, hanem a hátára kap egy ütvefűrot és átmegy a falon. De mi van, ha szakadék is van? Elő a Ninja-kötél-

döbbszemem rá, amikor az első pár percben lejátszott a gép a pályáról. Erre találták ki a Gyakorlás opciót, ahol 5 nagyobb részre bontva minden egyes fortélyát elsajátíthatjuk a kezelesnek. Nem tudod, hogyan lehet pontosan eldobni egy gránátot, miként működik a birka, mik azok a kiegészítő fel-



lel! A plafonba ékelve egy-két lengetés és máris a túlparton tudhatod magad. De lehet, hogy alattad rejtőzik egy mocsok. Elő egy légkalapáccsal és máris ott vigyorghatsz mellette. És ez csak pár nagyon egyszerű példa volt arra, miket is lehet itt csinálni.

## AZ ELSŐ LÉPÉSEK

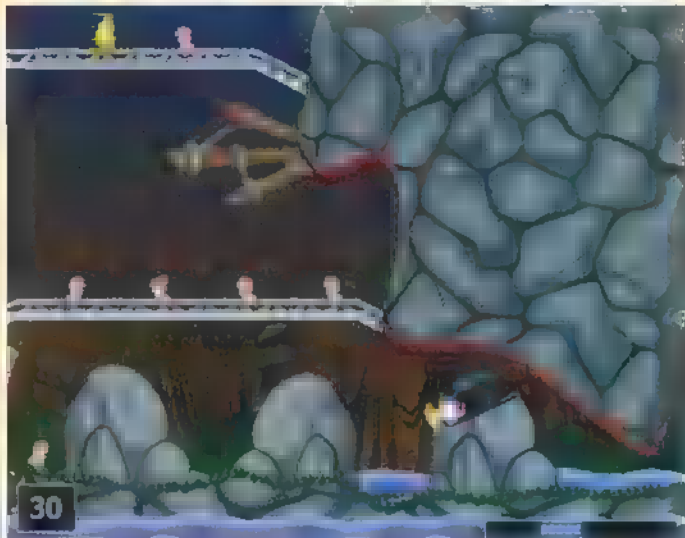
Hiába voltam én nagy Worms-os anno, ha az már annyira régen volt, hogy teljesen el is felejtettem vele játszani. Erre különösen akkor

szerelek? A Gyakorlás elvégzése után mindezek mesterévé válsz. De nem csak ezért hasznos elvégezni a gyakorlást, hanem mert az előre legyártott missziók csak ezek után érhetők el. Sőt még a gyakorlásért kapott medál színe is sok mindent befolyásolhat!

## A MÉLYEBB ISMERETEK

A legszórakoztatóbb mindenesetre az, amikor 4 jó ismerős odapréseli magát egy TV elé és éjszakába nyúló partiba kezd. Most akkor el-





mondanám mi is kell ahhoz, hogy Te is Worms nagymenő lehess. A képernyőn megjelenő ákombákomokat természetesen ismerned kell. Nyugi, nincs belőle sok. Van alul a csapatnevek mellett egy csík. Ez a pályán lévő csapattagok erőit szimbolizálja. Minél hosszabb a csík, elviekben nyeresre kell, hogy állj. Aztán a jobb alsó sarokban van még ennél is fontosabb

lehet. Egyszerűen csak fel, ez a Körrel történik, de lehet előre is, azt a Háromszöggel tudod. Mozgásodat a természetes tereptárgyakon kívül (merek fal, szakadék), még a mesterséges huncutságok is nehezítik. Ilyenek például az aknák... Ezek a mocskos kis terepszínű vackok, 5 másodperccel az aktiválásuk után a

levegőbe repítenek minden közelükben lévő tárgyat. Úgyhogy ha meghalod azt a kis pityegő hangot, futás onnan! Miután mozogni már tudsz, ideje lenne támadásba lendülni. A

harc két részre osztható: lehet közelről, és lehet távolról támadni. A közelségnek annyi a hátránya, hogy nagyon sokszor megsérülhetsz te is, ha messziről tör-

egyszerű kézigránáttal sokkal nehezebb elintézni valakit, mint egy célkövetős rakétával. Az olyan megacuccokért pedig, mint a légítámadás, meg külön imádkozni kell, hogy megtaláld őket. Igen, néha dobozok potyognak az égből, amiben pici kis szeretetcsomagok vannak (extra fegyverek, plusz energia,

■ Teljesen őrült felszerelések: Gyors gyaloglás, Dupla sérülés, Jet Pack, stb.

■ Több, mint 40 előre legyártott pálya (ebből tíz, exkluzív csak a PlayStation tulajdonosoknak).

■ 25 féle pályafelület.

■ Összesen 24 féle játékmód!



stb.). Alapvetően 100 energiapontja van egy kukacnak, és hangszíjloznom 1 fegyver sem képes arra, hogy 1 lövésből 1-ből megöljön téged. A maximum sebzés 50 lehet. Azonban lehet úgy kombinálni, hogy rálősz a szerencsétlen áldozatra, utána ráesik egy aknára, ne egy isten kirepül a játéktérrel, ami egyenlő az ő megsemmisülésével.

## AZ APRÓSÁGOK NÉHA ÓRIÁSOK TUDNAK LENNI

Ha már a pusztító tényeket nézzük, akkor is impresszíven fest a dolog, pedig ezek csak pusztító számhálmazok:

■ 55 különböző pusztító eszköz, köztük: Nuclear Bomb, Homing Pigeon, Earthquake, Freeze, Skunk, Sheep Strike és repülő Aqua Sheep.

Szóval lenyűgöző. És akkor a hangokról és videókról még nem is beszéltem. Eleve egy ilyen nagy és szerteágazó menüben ne lenne olyan, hogy a játék közben hallható szövegeket teljesen megváltoztassuk? Hiszen az egész menet alatt kukacaink folyamatosan pofáznak, mindig valami idióta poént löknek ki magukból. És pont ezt a stílust lehet teljesen megváltoztatni. Lehet beállítani vidékies hangzásokat, amikor tényleg úgy érezhetjük, hogy tajparasziában vagyunk, de lehet vagányos, vagy úriemberes beszólásokat is rendelni.

A videók az pedig megint egy külön asztal. Most 8 darab rajzfilmet gyártottak hozzá, melyben egy-egy fegyver működését láthatjuk. Persze nem lenne a Team 17 a készítő, ha nem röhögöd szénné magad ezen az aranyos kis animációkon. Meg úgy az egész játékon – úgyhogy sipirc játszani!

B.P.



**WORMS ARMAGEDDON**

**LÁTVÁNYOSSÁG**

**JÁTSZHATÓSÁG**

**SZAVATOSSÁG**

**ZENE BONA**

**14 JÁTÉKOS**

**2 MENETLEHET**

**ANALÓG RÁNYTÓ BILLENT**

**✓ A LEHETŐ A LEHETŐ**

**MAJDA MATHFLAYN JÁTÉK**

**AMI VALAHÁ NAPVILÁGOT**

**LÁTOTT**

**x HOSSZÚ A TÖLTÉSI IDŐ**

**92%**







**ARMY MEN**  
**AIR ATTACK**



**REAL COMBAT.**

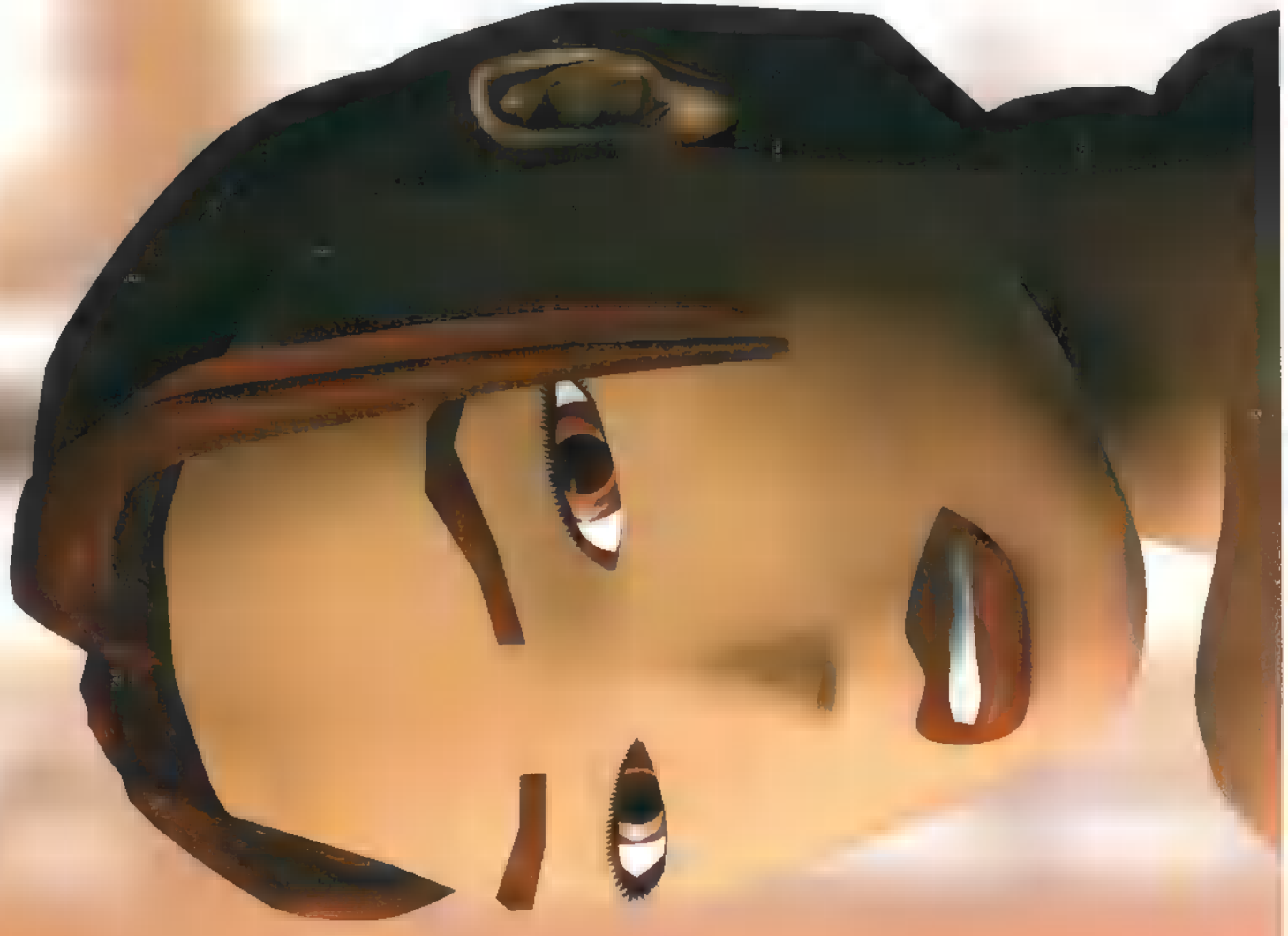


**PLASTIC MEN**

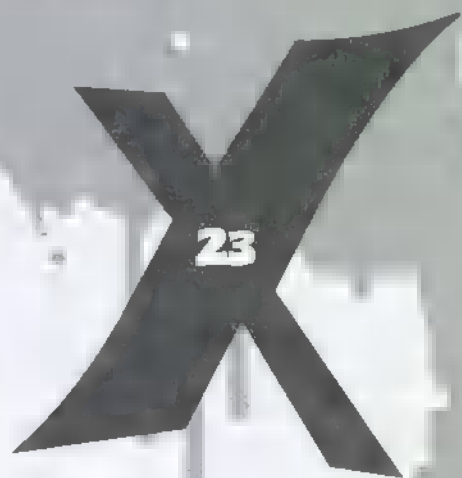
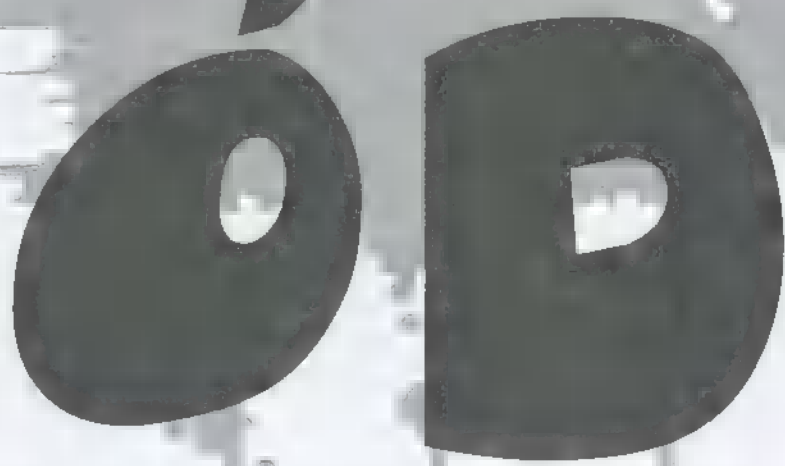
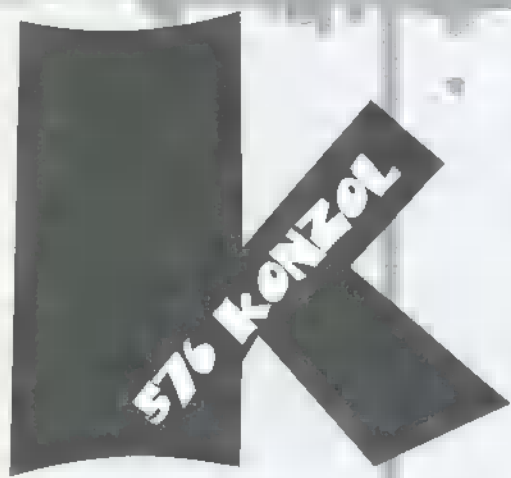




**KELLEMEK KARÁCSONYT  
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVEET KÍVÁNUNK.  
TALÁLKOZUNK 2000-BEN IS!**







23

## LEGACY OF KAIN TIPP EK

A múlt számból ugyan kimaradt, de nem felejtettem el, hogy ígértem valami segítségfélért Razielt varázstudományának kiaknázása érdekében.

Nosgoth földjén tehát hat Mágikus Oltár van elrejtve. Ezeknek az ősi, szent helyeknek mindegyike valamilyen elemi erővel van kapcsolatban. Ha Razielt sikerül megfejtenie ezeknek az oltároknak a titkát, elnyeri méltó jutalmát: az elemekhez tartozó varázslatokat. A varázslatok menüjét a Select gombbal hívhatjuk be, majd jobbra/balra pörgetve válogathatunk közülük.

Ezek a varázslatok többnyire azt a célt szolgálják, hogy sokszoros sérülést okozzunk akár több ellenfélnek is. Persze különböző hatásfokú hókuszpókuszok léteznek. Ahhoz, hogy egyáltalán használni tudjuk őket, nem elég a varázslat ismerete: varázserő is kell hozzá. Varázserőt csak akkor fogunk találni ■ terepen, ha már legalább egy varázslatunk van. A különböző varázslatokhoz eltérő mennyiségű varázserő szükséges – a jobbához természetesen több.

## A VARÁZSLATOK

## Világok közti váltás:

Ez az egyetlen varázslat, ami már alaphoz nálunk van, és az egyetlen, amihez nem kell varázserő. Persze ezt talán felesleges is mondanom, hiszen a leírásban ezt már bőven kiveséztem. Az átváltozás varázslattal lehet ugyebár az anyagi és a szellemi világ között közlekedni. Az anyagi világba csakis a portálokon keresztül, és csak akkor lehet átlépni, ha az életerőnk maximumon áll.

## Erővarázslat:

Telekinetikus erő, azaz Razielt az akarásával tudja az ellenfeleit dobálni. A delikvens állapota attól függően romlik, hogy mit találunk el vele.

## Sziklavarázslat:

Razielt a földre csap, ami egy kisebb földrengést okoz. Elég nagy sugárban a körülöttünk lévő összes ellenfél kövé fog dermedni pár másodpercre. Sajnos a követ persze hiába pofozzuk, úgyhogy ezzel csak időt nyerünk.

## Hangvarázslat:

Razielt magas frekvenciájú hangot generál halálos dózissal. Azonnali K.O.-t okoz a közelben tartózkodó vámpiroknak. Noha ez a támadás nem

halálos, a vérszívók rövid ideig teljesen lebénulnak, magyarán védtelenné válnak ■ kivégzéseinkkel szemben.

## Tűzvarázslat:

Eme varázslat hatására egy pokoli tűzkarika perzseli fel a környéket, ami vámpírt és embert egyaránt elhamvaszt.

## Fényvarázslat:

Vakító napsugár tölti be egy pillanatra a helyiséget, mely minden vámpírt azonnal porhanyósra süt.

## ■ SZENTÉLYEK

## ■ ■ ■ Oltár

Az első varázslatot rögtön Melchiah legyőzése után begyűjthetjük. Félúton Melchiah felé láthattunk egy tavat: abba ugorjunk le. A fenéken menjünk a kacskaringós járaton keresztül ■ két vasrácsig, ahol új képességünk birtokában ugyebár át tudunk "szűrődni" a réseken. Az egyik rács mögött némi kis életerő rejtőzik, míg a másik mögött rábukkanhatunk első szentélyre.

Itt még nagyon egyszerű a rejtvény: csupán annyi a dolgunk, hogy a körben álló pilonok középre döntögesünk. A tetejükön lévő jelekből ugyanis így összerakódik az első szimbólum: az Erővarázslat.

## ■ Szikla Oltár

Szintén a Melchiahhoz felé lévő tó aljáról kell kiindulni, ugyanis egy másik járat is nyílik onnan. Ez egy recés falhoz vezet, tehát immár a pókmászásra is szükségünk van. A falon felmászva egy hatalmas koponyához érkezünk, ■ annak a szemén keresztül végül egy nagyon magas romhalmazhoz lyukadunk ki. A cél: feljutni a tetejére. Ide-oda kell lépkednünk a való és a szellemi világban, minek hatására a hosszú gerendák hol kiegyenesednek, hol ■ görbülnek, mi pedig mindezt kihasználva egyre feljebb kapaszkodhatunk. Legfelül végül egy újabb járatot találunk, ami felvisz a rom feletti legmagasabb pontra. A "kilátóból" át kell vitorlázunk a tűz felé, ahol a meredély oldalán kanyargó út végül a Szikla-szentélybe visz.

Ezúttal az a feladatunk, hogy az oltár körül, illetve mögött minden festményt "restauráljunk", magyarul minden kőblokkot ■ megfelelő oldalával beillesztünk a helyére. Amikor egy kő ■ megfelelő helyen van, diszkrét kattanást hallani. Felhívnom rá ■ figyelmet, hogy az előtérben is rejtőzik egy kő. Hátul pedig a "felpolcolt" blokk letolásával kezdjük. Ehhez két másik követ

kell odatolni, hogy legyen elég helyünk. Ha minden kő a helyére került, a szobor lesújt, s az összemorzsolódó sziklából előtűnik a keresett varázslat.

## ■ Hang Oltár

A Hang Oltára Zephon birodalmában található. Az orgona legalsó fűvókáitól kivezető alagútban kell keresni a szentély bejáratát. Egészen pontosan egy színes üveg ablak után kell kutatni, amit lövéssel tudunk betörni. A szentélyben teljesen egyértelmű a feladat: meg kell ragadni a terem végében található ütőt, s azzal fent – miután átugráltunk az oszlopokon – meg kell kongatni a színes üveg mögött rejtő harangot. Csupán egy apró trükkje van a dolognak: mivel az oszlopokon való átkeléshez anyagtánná kell válnunk, ■ ütőt előre fel kell hajítani.

## ■ Víz Oltár

Először is meg kell keresnünk az emberek lakta várost (a vízesésnél balra, a második leágazásnál), ahová azonban nem a főbejáraton kell bekopogtatnunk, hanem az átellenes kiskapun nyissunk be. Ott húzzuk ki a falból a kőblokkokat, tegyük egymásra őket, majd rajtuk keresztül mászunk fel a fentebbi járatba. Onnan már könnyedén átvitorlázhatunk a várossal mögé. Mint az sejtethető, a víz-varázslatot a vízben kell keresni. Merüljünk le a víz-torony előtt, lökjük szét a torony csatornanyílásán a rácsot, és ússzunk be. A tornyon tetejében az oldalsó csatornán keresztül egy elszigetelt terembe úszhatunk be: ott találjuk a szentélyt. Azonban előbb menjünk tovább, a nagy medencéhez. A szentély kútjának a beindításához ugyanis a medencét kell eldugaszolnunk, méghozzá azzal a kőblokkal, amit feljebb, ■ falból húzhatunk ki.

## ■ Tűz Oltár

A Tűz templomába meglepő módon szintén vízen keresztül lehet eljutni. Minthogy ■ víz alatti barlangrendszer igen szövevényes, több helyről is meg lehet közelíteni. De hogy egy egyszerűbb utat mondjak: Melchahim területén (amerre elsőként mentünk) a harmadik teleport-szobától nem messze egy lépcső vezet le egy vízzel elárasztott terembe. Ebbe a terembe még két alagút csatlakozik, melyek közül nekünk a sarokban lévőhöz kell odaúsznunk. Mielőtt a tűz templomában kimásznánk, vigyünk fel a víz aljáról egy fáklyát. A központi kupolából három út nyílik. Kezdjük először a széles folyosóval. Így abba a terembe érkezünk, ahol a tűz lobog.

Hajítsuk fel ■ tűzhöz a fáklyát, majd a szellemi világba ■ az elkorcsosult oszlopokon keresztül mis is másszunk oda. Utána váltsunk vissza a való világba, és gyűjtsük meg a fáklyánkat. Az égő fáklyát vigyük ■ a kupolába, és tegyük le a rácsos kapu elé. Menjünk be a kicsi ajtón, ami egy a szentéllyel szomszédos terembe vezet. Ott fekerjük meg a kart, majd azonnal lépünk át ■ szellemi világba, mert a kinyíló kapu különben azon nyomban vissza is záródik. A kapu mögött rögtön változunk vissza, s mindenképpen már anyagi mi voltunkban ugorjunk le a szentélybe, hiszen csak így tudjuk kinyitni a rácsot, s bevenni végül a tüzet a szobor mécsesébe...

## ■ Fény Oltár

Mint az sejtethető, az utolsó szentély a legfortélyosabb. A Zephon kastélya előtti várakból lehet odajutni. Először "át kell préselni magunkat" a víz alatti rácson, majd a tágas teremben vissza kell lépünk a való világba, hogy fel tudjunk úszni a szükséges alagúthoz.

A szentély alaposan el van dugva: először csupán egy jókora világítótornyot látunk. Az első dolgunk: feljutni a sziklákon keresztül ■ torony tetejéhez, és ott átmenni a torony túloldalára. A túloldalon nyílik ugyanis a szentély, és a világítótorony műszaki helyiségei egyaránt. Először is talán adjunk gázt a lámpásba. A gázt ott tudjuk megnyitni, ahol ■ egy karral egy hatalmas fogaskereket forgathatunk. Igen ám, csak hogy a csap újra elzáródik. Sebaj. Másszunk fel a fogaskerek feletti szellőzőcsatornákra, és lökjük le legfeljebb a használaton kívüli csatornadarabot. Ezután forgassuk meg újra a kart, majd ékeljük ki ■ fogaskereket az imént szerzett bádoggal. Ezután a torony mechanikáját kéne működésbe hozni. A gépház bejárata a torony lábánál nyílik. Ereszkedjünk le egészen mélyre, majd ahol a nagy tárcsák elállják az utat, váltsunk át a szellemi világba – úgy átférünk alattuk. A mechanika végül is azért nem működik, mert szét van szedve egy csővezeték az utolsó teremben. A javítás annyiból áll, hogy a furatokkal ellátott blokkokkal pótoljuk a hiányzó szakaszt. Ha kész a mű, ne felejtjük el kinyitni ■ csapot. Ha mindezek után benyitunk a szentélybe, látszólag nem történt semmi – csak időnként bevillan egy fény. Ez azonban csak a látszat! Állítsuk meg az időt pontban akkor, amikor bevillan ■ fény, s mindjárt észrevesszük, mi is rejtőzik a világosságban.



A legfontosabb a harcokban a megfelelő fegyverek használata. Mivel a játékban nincsenek boltok kénytelenek vagyunk magunk előállítani fegyvereket, és egyéb más felszereléseket egy egyszerű varázslattal. Ehhez álljunk rá a Weapon Creation pontra, ezen belül lehet felszereléseket csinálni. Kétféle létezik a Weapon (fegyver) és a Gear (védőcucc). A fegyverekből három fajtát lehet előállítani. Ez az Axe (balta), Sword (kard), Spear (lándzsa), mindegyik más karaktereknek jó igazán. Az előállítható fegyvereket is lehet mixelni a már említett anyagokkal, ami fontos lehet a jobb cuccok előállításához. Ha mixelés közben lenyomjuk a Kör láthatjuk, hogy az adott előállítandó fegyver melyik karakterünknek lesz teljes mértékben jó. Persze a tárgy előállításához is kellenek a Slik, Mithril, és World Tree nevű anyagok, amik nélkül nem csinálhatunk cuccokat. A védőfelszerelésekből szintén három féle létezik: fejfedő (Head Gear), páncélzat (Armor), és végül cipő (Foot Gear). Ezek előállításához ugyanazt kell tenni, mint a fegyver előállításához, tehát anyagokra lesz szükség, valamint itt is mint a varázslatoknál minél jobb anyagokkal rendelkezünk – és minél többet – annál jobb felszereléseket állíthatunk elő, sőt új dolgokat is találhatunk dobozokban. Persze védőfelszereléseinket is mixelhetjük. Ruhák és fegyverek előállítása előtt még megnézhetjük, hogy mennyi lesz az adott cucc/fegyver esetén támadó (At-

tack), ruhánál védő (Defense) ereje, valamint a jobb szélső résznél a Total-nál azt láthatjuk, hogy mennyi van az adott tárgyból. Az Equip-nál látható, hogy hány van belőle használatban. Van még egy jelölés az Equip Rank, ami mutatja, hogy a felszerelés melyik kaszthoz lesz jó, ezt szintén a Körrel nézhetjük meg. Az előállított felszerelésünket aztán az Equip-pal használatba helyezhetjük. Itt az Equip menüben a különböző statisztikáktól kezdve (támadó, védekező erő, gyorsaság stb., valamint a varázslatok elleni védettség) mindent átnézhetünk. A különféle felszereléseket egyenként is feladhatjuk karakterünknek, de az Auto Equip-pal automatán is megtehetjük ezt. Itt ha lenyomjuk a Négyzetet meghatározhatjuk, hogy milyen kategóriájú fegyvereket szerelhetünk fel – például minden fajtát (első választás), vagy csak az adott kaszthoz tartozót (második választás) – ekkor jobb, de kevesebb felszerelést tehetünk embereinknek használatba. A Kör lenyomásával a stratégiákat állíthatjuk be. A csaták elején választható a már említett pontok és még egy rakás másik is. A Map ponttal körülnézhetünk a csatatéren. A Phantom-nál már említett szörnyeket állíthatjuk elő teljesen úgy mint a fegyvereket. Itt fontos megemlíteni, hogy minden karakterrel, aki képes erre csak egy bizonyos mennyiségű szörnyet hozhat elő, úgyhogy ezt tartsuk szem előtt csatákban, és harc kezdeténél ne hozzunk

elő mindenkit, hátha később még szükségünk lehet valamilyen fajta szörnyre. A Delete Weapon és Delete Phantom-mal felszereléseinket és szörnyeinket törölhetjük. Nagyon fontos a "Change the Position" pont, ahol embereink és szörnyeink pozícióját változtathatunk. Néha fontos lehet, hogy hogyan állítjuk fel csapatunkat. Szerencsére harc közben is menthetünk állást, ami felelősebb jó egy körülményesebb hadmozdulat kivitelezése előtt – ha elfrontottuk a Load-dal töltsük vissza az állást. Ha mindennel megvagyunk a Begin the Battle ponttal kezdhetjük a harcot. A harcban természetesen tapasztalati pontot is kapunk és embereink és fantomjaink is szintet lépnek. Minél többet sebzünk, vagy kinyírjuk az ellenfelünket, akkor több EXP pont üti karakterünk markát. A felső sarokban a körök számát láthatjuk, alul a helyet, ahol a kis négyzettel állunk. Ha mindenkivel léptünk és elvégeztük amit akartunk, akkor nyomjunk Select-et. Egy újabb menüsor jön elő. Itt már említett menükön kívül lesz néhány új is. A Letter Text érdekes dolog: ebben a pontban a három alap kártya (Slik, Mithril, World Tree) által előállítható varázslatokat, fegyvereket, védőfelszereléseket, szörnyeket és a velük kombinált tulajdonságokat lehet megnézni. A sok-sok kérdőjel az eddig meg nem szerzett varázslatok, cuccok, szörnyek vannak, mind a három anyagra lebontva. Itt egy kicsit zavaróak lehetnek a japán jelölések. Visszalépve

a menübe vizsgálódjunk tovább. A Grammar Text pontban az eddig előállítható varázslatokat, cuccokat, szörnyeket nézhetjük meg egy nagyadag statisztikai adattal ellátva. A Unit List ponttal a harctéren tartózkodó szövetséges harcosainkat nézhetjük meg. Eszembe is jutott egy fontos momentum. Soha ne hagyjuk, hogy valamelyik ember meghaljon. Fantomjaink pótolhatóak és elvesztésük nem jár különösebb következményekkel, ám ha ember hal meg a játéknak vége. A Retry ponttal az adott fejezetet (Chapter) kezdhetjük teljesen újra. A Config menüvel a lehető legtöbb dolgot átállíthatjuk. Különböző kijelzőket kapcsolhatunk be és ki. Apropos, a játékban a kamera az R1-L1 gombokkal forgatható! A Phase Change-el rányomva végezhetünk az adott körrel és átadhatjuk a kezdeményezést az ellenfelünknek. A játéktéren a ládákon kívül találhatunk még hordókat is, amelyeket különféle varázslatokkal semmisíthetünk meg, hogy épp mivel az a bal sarokban láthatjuk ha rá állunk. Ez azért fontos, mert gyakran ezek a hordók, faladák, elállják az utat és megkell semmisíteni őket. Ezenkívül a tűz varázslatainkkal fák is felégethetünk, ami néha szintén hasznos lehet. Mindig tartsuk be a kö-papír-olló szabályt és gyógyítsuk magunkat, akkor nem lehet gondunk – ne engedjük, hogy körülzárják embereinket, mi viszont mindig igyekezzünk körülvenni és folyamatosan támadni a keményebb ellenfeleket.

## FINAL FANTASY VIII ÉRDEKESSEGEK, REJTETT TÁRGYAK

### SEED SZINTEK

Itt az ideje, hogy a Seed szintek eléréséhez szükséges kérdésekre is választ adjak. Mint említettem összesen 30 tesztet tölthetünk ki. A legjobb Seed szint az A, ami a 31-esnek felel meg. Az A-ra 30 ezer Gilt kapunk, egészen pontosan 24 300 lépésenként. A tesztek kitöltésén kívül felvihetjük úgyis a szintet, hogy mind a 24 ezer lépést harccal töltsük el – erre a legjobb hely a Pokol sziget. Lássuk tehát a kérdésekre adandó válaszokat, értelemszerűen az Y igent, az N nemet jelent.

Teszt 1 : Y N Y Y Y N N N N N  
 Teszt 2 : Y N Y Y Y N Y Y N N  
 Teszt 3 : N N Y N Y Y Y N N N  
 Teszt 4 : N Y Y Y N N Y Y N N  
 Teszt 5 : N N N Y Y N N Y Y Y  
 Teszt 6 : Y N Y Y N N Y Y N Y  
 Teszt 7 : Y Y Y Y Y N Y Y N N  
 Teszt 8 : N Y N N Y Y N N N N  
 Teszt 9 : N Y N N N N N N N Y  
 Teszt 10: Y N N N N N N N N N  
 Teszt 11: Y N Y Y Y N N N N Y  
 Teszt 12: N Y N N Y N N N N N  
 Teszt 13: Y N N N Y N N N N N  
 Teszt 14: Y Y Y Y N Y Y N N N  
 Teszt 15: Y Y N N N N N N N Y  
 Teszt 16: Y N N Y Y N N N N N  
 Teszt 17: Y N N N Y N N N N N  
 Teszt 18: Y N N N Y N N N N N  
 Teszt 19: Y N N Y N N N N N Y  
 Teszt 20: Y Y N Y N Y Y Y N N  
 Teszt 21: Y Y Y Y N N Y Y N N  
 Teszt 22: N N N Y N N N Y N N  
 Teszt 23: Y N N N N Y Y Y Y Y  
 Teszt 24: Y Y N N Y Y N N N Y  
 Teszt 25: Y N Y Y Y N N N N N  
 Teszt 26: Y Y N Y N Y N N N N  
 Teszt 27: N Y N N N N Y N N N  
 Teszt 28: Y N N Y Y Y N N N N  
 Teszt 29: N N N Y Y N N N N N  
 Teszt 30: N Y N N N N Y N N N

A tesztek újra kitöltése szerintem nem ér semmit, mert én az egészet egyszerre újra kitöltöt-

tem és fél perc múlva lement a szintem. Legfeljebb érdekes infókat tudhatunk meg belőlük.

### PÉNZSZERZÉS

Ha már a pénznél tartottunk megemlítenék egy egyszerű ám igencsak nagyszerű trükköt pénz gyors szerzésére. Először is gyűjtsünk össze kb. 100 Mesmerise Blade-et. Ezt északon a havasokon található Mesmerise nevű szörnytől szerezzhetjük. Mug-gal lopjunk tőle. Ha megvan akkor a Recov Med-RF átalakítóval alakítsuk ezt át Mega-Potion-ná. Egy darab Mesmerise Blade 2 Mega-Potion-t ér, így 200 darabot nyerhetünk belőle. Ezután a Mega-Potion-t adjuk el darabját – ha a Tonberry King-nek kivan fejlesztve a magasabb áron való tárgy eladás – 7500 Gil-ért. Ez alapján rögtön kiszámítható, hogy kb. fél óra alatt – ennyi idő, mire összeszedjük a 100 Mesmerise Blade-et – 1500000 Gil-t szerezhethetünk. Ezt a trükköt Ádám Sándornak köszönhetjük, közölte nagyon hasznos volt!

### REJTETT TÁRGYAK

Az alábbiakban ímék pár sort a legkülönbözőbb tárgyak megtalálásáról és előállításáról. Ezek létfontosságúak, fegyver vásárlásnál és igencsak megkönnyíthetik az ember dolgát. A játék elején Diablos-nak fejlesszük ki a Mug-ot (tárgy lopás és sebzés), ami nagyban megkönnyíti a tárgy szerzést.

**Phoenix Pinion:** Ez a legizgalmasabb és a legnehezebben előállítható tárgy. Nagyon fontos hisz ezzel hívhatjuk a Phoenix GF-et, ami jót sebez és feltámasztja a halott embereinket – az Omega Weapon legyőzéséhez nélkülözhetetlen. Először is vegyünk 100 darab Phoenix Down-t, majd ezt alakítsuk át Med Lev Up abilitivel Mega-Phoenix-é. A 100 darabot 2 Mega-Phoenix-é lehet alakítani. Gyűjtünk be 3 Mega-Phoenix-et és Tool-RF abilitivel alakítsuk át Phoenix Pinion-ná. Ha a Ton-

berry-nek ki van fejlesztve az olcsóbb árú vétel a boltokból, akkor egy Phoenix Pinion előállítása 37500 Gil-be kerül ami a fentebb említett pénzünkkel elhanyagolható ár.

**Adamantine:** Ezt a tárgyat keresi mindenki, mivel egy csomó fegyver megvételéhez kell. Fejlesszük ki Bahamut-nak a Rare Items nevű abilitit, és helyezzük fel valamelyik karakternek. Dollet-től északnyugatra találunk egy szigetet (Long Horn Island), ahol mászkáljunk a tengerparton. Itt kis szerencsével megtámad minket az Adamantioise nevű teknős, akit ha kinyírunk – és fent van a Rare Item – kaphatunk Adamantine-t – ha kell sokszor próbálkozzunk, mert nem biztos, hogy kapunk elsőre.

**Dragon Fang és Skin:** A Pokol szigeten találunk belőle kell hozzá a Rare Item.

**Energy Crystal:** Szintén a Pokol szigeten van.

**Star Fragment:** Pokol sziget.

**Dino Bone:** A T-Rexaur legyőzése után kaphatunk.

**Fury Fragment:** Blue Dragon-tól lophatjuk el Mug-gal.

**Malboro Tentacle:** A Malboro szörnytől lophatunk Mug-gal. Malboro-t a Pokol szigeten találunk, de mielőtt megküzdünk vele védjük be magunkat annyi káros csapás ellen amennyi ellen csak lehet!

**Remedy+:** Remedyből lehet szerezni Med Lev Up átalakítóval.

**Dark Matter:** Szerezzünk a Tri-Ace szörnytől – Menyébéli sziget – 100 Curse Spike-ot. Amennyiben ez megvan fejlesszük a Siren GF-et a 100 szintre. Ekkor a Tool-RF átalakítóval a Curse Spike-ot átalakíthatjuk Dark Matter-re, ami Quistis legjobb limitje és mellelleg öt számjegyet sebez – ugyanaz a támadás, amit Grier is tud. Egyébként Quistis az Enemy Skill limitje miatt nagyon jó karakter, mivel a White Wind-dal begyógyíthatjuk a teljes csapatunkat, és a Degenerátorral a legerősebb szörnyeket – amik a Po-

kol és Menyébéli szigeteken vannak – egyből elintézzhetjük, így baromi gyorsan fejlődhetünk. Egyébként azt zárójelben jegyezném meg, hogy a Dark Matter megszerzését én nem tudtam kipróbálni, mivel az információt lapzártakor szereztem – Siren-em csak a 84-es szinten van – de az Interneten öt helyen is megnéztem és mindenhol azt mondják, hogy működik a fentebb említett trükk.

**Three Stars:** Ez az a bizonyos kincs, amit a múlt alkalommal említettem nektek – tudjátok a beszélő kövekkel. A beszélő kövek hazudnak – az is a nevük, hogy Hazudós Kövek (Liar Rocks) – ebből következőleg az ellenkezőjét kell csinálni annak amit mondanak. A kincs annál a kőnél van, ami azt kamuzza, hogy nála nincs semmi – nyomjunk rá többször egymás után. Ha ezt a tárgyat odaadjuk valamelyik GF-nek, hatására – ha benyomjuk harc közben a Cerberus-t – a tripla varázslás csak egy varázslatot számol le a menüből.

**LuvLuvGs:** A Chubby Chocobo kártyából alakíthatjuk át, 20 ponttal növeli az ÖSSZES GF kompatibilitását emberünkkel.

### KÁRTYA SZERZÉS

Ha a négyes CD-n felvettük a Kártya Királynőt és valamelyik előző CD-n elvettük a Kártya Klub-ot, akkor ők ott lesznek a Ragnarokon. Amennyiben kártyázunk velük, akkor visszanyerhetjük tőlük a játék összes elvesztett, elhagyott, ott felejtett, 8-asnál nagyobb szintű kártyáját. Sőt ha Card Mod-dal átalakítjuk valamelyik kártyát – szintén 8-asnál nagyobb szintűt – akkor azt is visszanyerhetjük tőlük!! Így baromi jó tárgyakat és cuccokat alakíthatunk ki (pld. Megalixir, Elixir stb.) úgy, hogy a kártyáink is megmaradnak. Ez nem vonatkozik PuPu-ra – csak 5-ös szintűt – azt semmilyen formában nem lehet visszaszerelni ha átalakítottuk.



# MISSION: IMPOSSIBLE VÉGIGJÁTSZÁS

## KGB KÖZPONT II.

Rövid átvezetőként a KGB központban kapcsoljátok vissza a videokamerákat, és szerezzétek meg a kulcsot, melynek segítségével vissza tudtok menni a fogadás helyszínére. Nyugalom, nem lesz nehéz.

## FOGADÁS II.

■ már minden tiszta füst. Szerencsére kihívták a tűzoltókat, hogy próbálják megfékezni a lángokat. Nincs is más dolgunk, mint az egyik beépített ügynökünkkel, Jack-kel beszélni, aki tűzoltónak van állítva, ■ szerencsére hozzát nekünk is egy-egy ruhát. Menet közben persze érdemes kiütni az ellenfeleket. Ehhez remek segítség a porlő. Ha felvettük a tűzoltóruhát, menjünk vissza Candice-ért, aki az emeleten a liften bújik el, és miután őt is felöltöztettük, a tűzoltókkal együtt menekülünk ki az épületből.

## CIA KIHALLGATÓ SZOBA

Sajnos ezek az CIA-os fickók, nem valami barátosok. Rádadásul még az igazság szérumot is beadták nekünk, ám szerencsére pár percig egyedül hagyunk, így megszökhettünk. Ha körülnéztek, látjátok, hogy van egy gomb a falon. Azt nyomjátok meg és azonnal kinyílik a rejtett ablak. Pár pillanattal később már Candice is megszólal a hangszórókból és elárulja, hogy ■ bögre alatt egy adag plasztikbomba van elrejtve. Ezt tapasszatok az ablakra és már kint is vagytok.

## CIA KÖZPONT- MENEKÜLÉS

A legfontosabb, hogy váltsatok fegyverre és löjétek le a börtönőrt, mielőtt rátek zárja az ajtót. Másoljátok le az üljénymatait az erre alkalmas herkenyűvel és nyissátok ki az ajtót. Miután elindultok a folyosókon kifelé, löjétek le az első őrt és vegyétek fel a festéksprayt a szoba sarkából. Ezekre azért van szükség, hogy befújjátok a kamerák lencséit, mivel ameddig ezek látnak, mindig újabb és újabb katonák jönnek védekezni. Miután mindenki meghalt és minden kamera be van fújva, ■ két utalásra lelőtt egyenruhás őrt üljénymatait vegyétek át ■ nyissátok ki az ajtót. Fontos: kétszer nyomjátok meg a gombot, így az ajtó kijebb nyílik és felszedhettek egy üres pisztolyt, amire viszont komoly szükség lesz. Még pár kamera és pár őrt. Miután ■ második ajtót kinyitottátok, löjétek altató-tűvel le az asztalnál ülő emberkét, majd készítsétek elő az üres pisztolyt. Menjétek be a rendőrfőnök szobájába és fogjátok rá a fegyvert. Ő megijed és elvezet a lifthez. Mindig maradatok mögötte, mert ha elszaladtok rögtön lelő. Mialatt a lift felé közeledtek, az utolsó ajtó kinyitása után rögtön forduljatok balra és menjétek a lift-ajtó felé. Érezni fogjátok, hogy kezd hatni az igazság szérum és lelassul a mozgásotok. Ha nem egyből balra mentek, a rendőrfőnök egyszerűen elszalad és vége. Ha már benn vagytok a liften, azonnal üssétek le ■ fickót, mert elkapja a fegyverét és annyi. Ez a pálya sok buktatót rejt magában, de ha figyeltek, minden könnyen sikerülhet.

## CIA-ORVOSI SZOBA

Itt botorkáljatok rögtön balra, ahol egy csajszki gyógyítja a szédülésből. Ki kéne jutni észrevétlenül az ablakon és fel a tetőre, de hogyan? Ahhoz, hogy ez sikerüljön, kissé embertelen módon oda kell sétálni a futógépen edző ügynökhöz és felnyomni a gép sebességét. Puff! Leesett. A szoba összes orvosa körülveszi és amíg ők csodálkoznak, mi leléphetünk az ablakon át.

## CIA-TETŐ

Az első dolog, amit észre kell venni itt, hogy fel lehet mászni a dobozokon. Először kapcsoljátok ki az elektronikus padlót. Így át tudtok szaladni a másik oldalra, ahol a helikopter leszállófényeit lehet kikapcsolni. Szegény CIA, rögtön szerelőt hív, akik természetesen mi leszünk, álruhában. Fussatok kör-

be és egy kerítés túlsó oldalán megtaláljátok a táskát, melyet Candice rejtett el és melyben ott van az álruha. Vegyétek fel és indulás a leszállóplatformhoz. Így már nem zavarnak az örök. Miután beengedtek, szaladjatok balra le a lejtőn és kapcsoljátok vissza a fényeket. Ezt követően spuri fel a helikopter mellé és a falon lévő panelba rakjátok bele a táskából kivett ketyerét (az EMS-t), ami megakadályozza a helikoptert a felszállásban. Vissza és le a másik oldali lejtőn. Ut közben löjétek és vegyétek el az örök kártyáit.

Miután átszaladtatok egy kis alagúton, valahogy fel kéne mászni a tetőre. Felenni az infra szemüveget! Az egyik dobozörmegen felmászva rögtön látni fogjátok a sugarakat, melyek előbb említett célnak hivatottak megakadályozni. Szerencsére Candice "berakott" egy sugár-tűkrőt, melynek segítségével egy kis "bejáratot" tudunk magunknak csinálni a sugarak között. Lassacskán eljutottatok az ajtóhoz, ami a tetőtér legfetejére vezet. Itt egy őrt folyamatosan ki-be járkál. Fogjátok meg a kamerát és tegyétek a bejáratnál szemben lévő dobozhalmaz fetejére, úgy, hogy az ajtóra nézzen. Ezután bújjatok el a kis épület mögött és várjátok meg, míg az őrt tesz egy kört. Miután elment, nyomás a kameráért, ami rögzítette a belépési kódját, így ti is be tudtok menni!

## CIA-TERMINÁL EZDHA

Az ismert Mission: Impossible terem, ahol sugarak számai pásztázzák a levegőt és csak egy darab dróton ereszkedhetünk le. Még szerencse, hogy Candice kissé meghajította az őrt, így ő ingajaratban járkál a WC és a gép között. A legegyszerűbb módja a sugarak elkerülésének a "fejfelé előre" típusú ereszkedés. Persze a sárga sugarakat így sem szabad érinteni, mert ezek azonnal riasztanak. Az L és R gombokkal több szögből is megnézhetjük a helyzetünket, amire szükség is lesz. Ha leértétek, kezdjétek hintázni először az ajtó melletti kártyavasó felé, majd a számítógéphez. Ha ■ őrt visszajön, csak emelkedjétek egy kicsit feljebb és várjátok. Ugyis hasmarsa lesz megint, így elrohan! Szóval, ha minden megvan csak fel kell emelkedni újra...

## MENEKÜLÉS A TETŐRŐL

Ez lesz az egyik legnehezebb rész, mivel az örök pillanatok alatt lefagyaszthatnak, így inkább előbb löjétek, mintsem látnátok, hogy van-e ott egyáltalán őrt. Megpróbálhatjátok elterelni az örök figyelmét a plasztikbombákkal de ez nem sokat segít nekem. Vissza kell futni a helikopterhez és miután kivettétek a de-mobilizáló egységet a panelból (EMS), törjétek szét! Utána, már csak rá kell kapaszkodni a helikopter talpára és integetni az öröknek.

## WATERLOO PÁLYAUDVAR, LONDON

Itt találkozhatunk Max-el, akit két szép nagy testőr követ. Hamar rádöbbenünk, hogy minket is el szeretnének tenni láb alól. Ebben a részében a játéknak, a két mesterlövész irányítjuk ■ pályaudvar tetejéről és nem Ethan-t. Miután elindult a két testőrrel a nyomában, rögtön szedjük le őket. Ettől kezdve meg kell védenünk mindenkitől, aki csak veszélyt jelenthet a számára. Mivel álruhában vannak a nyirkosok, csak az utolsó pillanatban tudunk lőni, ám ha ártatlant lövünk le, azonnal vége a játéknak. Sok civil furán viselkedik, de nehogy bedőljenek nekik. A legjobb megvárni, míg fegyvertántanak és akkor lőni. Mivel két mesterlövészünk is van (akik között az X-el lehet váltogatni), ha Ethan takarásba sétál, azonnal váltsatok ■ jobb nézőpontú puskára. Ha elveszítitek Ethant a látóteretekből, akkor is elég kétszer megnyomni az X-et. Mivel a gép automatikusan rátalál. Amikor felszállt a vonatra, feltelegezhetek...sikerült.

## A VONATON

A vonaton sok civil és még több nyakig felfegyverkezett ügynök található. Nem kell mást tenni, mint végigmenni és a lehető legkevesebb hibaszó-

zálékkal kilőni őket. Ha ártatlan embert öltök, vége! Beszéljétek Candice-el, hogy átadja a fontosabb dolgokat és irány MAX.

## MAX- KABINJA

Mindössze egy kocsit választ el Max kabinjától, ám itt mindenki ártatlan, úgyhogy ne nagyon lövöldözzetek! A kocsit végén bal oldalon viszont sajnos ki kell ütni a pincért és átvenni az "arcot". Így könnyen beszélhettek Max kocsijába, ahol menjétek minél közelebb a testőrökhöz és üssétek ki őket. Ha lőtek, azt meghallja Max és vége. Miután kiüttétek az örököt menjétek közel Max kabinjához és dobjátok be az altatógázt, amit Candice-től kaptatok. Elaludt a kicsike. Vegyétek el tőle a detonátort és indulás tovább, mert a bomba a vonat végében ketyeg. A következő kocsiban pár kedves, ártatlan ember üldögél. Ahogy beléptétek löjétek fején a mixert és szedjétek le a többieket is. Mind ügynökök álcázva! A szoba végén megpillanthatók Phelps-et. Ő az áruló és nagyon szalad. Nem is fogjuk utolérni, rádadásul még az utolsó kocsiban három pasit is le kell ölnünk és a bombát is hatástalanítani kell. Ezt úgy tehetitek meg, hogy felszeditek a folyékony nitrogént és a kis lángszórót. Mindkettő ott van a dobozok tetején. Először forrástátok fel a bomba zárjait (a dobozon két oldalt vannak) egymás után, de ne túlságosan, mert felrobban! Ha már forró, akkor hűtsétek le és rögtön lepattannak a zárok maguktól. Elő a detonátort ■ hatástalanítsátok a bombát.

## A VONAT TETEJÉN

Ez a rész viszonylag könnyű lesz. Mindenkit löjétek le, és miközben haladtok előre szedjétek fel a kezűkből a rakéta-pisztolyt. Ezzel majd a hamarosan megjelenő helikoptereket kell leszedni. Egy lövés, egy helikopter. Nem érdemes az embereknek a közeli célzást választani, csak löjétek, úgyis eltaláljátok őket. Az útról lövő kocsis rosszfiúktól a legegyszerűbben úgy szabadulhattok meg, hogy a sofőr fején lövötek. Pár pillanat és már le is repülnek az útról. Amikor már a csomagban vagytok, csak a helikopter lelövésére koncentráltok! Ha leszedtétek...vége a küldetésnek. Gratulálók!

## LUNDKWIST BÁZIS II.

Csak, hogy ne legyen olyan könnyű a dolog még egy apró feladatsort végig kell nyomni, ami nehezebb lesz, mint az eddigi 10 együtt. Vissza kell menni a havas bázisra. Mivel a nekünk ledobott rejtett csomag a levegőben kinyílt, össze kell szedni a cuccunkat, ami szanaszét hever a bázis különböző pontjain. Azért nem kell megijedni, nincsenek olyan messze. Az első például rögtön jobbra van a másik stég végében. Ezt azonnal vigyétek vissza a Clutter-nek, aki a csónaknál vár. Ha nem teszitek, úgy megtalálják őt és annyi. Utközben fontos, hogy próbáljátok lelőni mindenkit minél előbb, mert szükségetek lesz a jó erőltre a végén. Ha már most legyengítitek magatokat, hamar vége lesz a küldetésnek. Szóval, lassan de biztosan megtalálhattok mindent, ha körbesétáltok rejtőzködve az épületek körül. Kell egy kis gőzpalack és egy dinamitköteg. Ha ezek is megvannak, szaladjatok oda a nagy köépülethez, ahol az első pályán is voltunk. Ez a Pump House. Utközben Clutter bejelentkezik és elmondja, hogy elhagyta a drótvágóját is. A barom! Ezt is nekünk kell összeszedni, még szerencse, hogy épp itt van a házban egy kedves kommandós őrt társaságában, akit a legjobb azonnal fejenlőni, mivel géppuska van nála, ami nagyot sebez. Szedjétek fel a drótvágót az asztalról ■ tegyétek le a dinamitköteget az egyik tartály mellé. Ez után ki a házból, balra és adjátok oda a drótvágót Clutter-nek. Ha most nincs az erőtök legalább a felénél, ne is folytassátok. Indulás keresztbe át az út túloldalára, ahol egy kis épületben van a detonátor ■ dinamithoz és három elit-kommandós. Rádadásul még az épület körül is járkálnak ilyen arcok, úgyhogy sok szerencsét mindenkinek. Próbáljátok leszedni őket messziről, még mielőtt észrevesznek. A kis házikóban az örököt két módon ölhetitek meg. Vagy berohantok és lelőtek őket, ami-

lyen gyorsan csak tudjátok (ez valószínűtlen), vagy az ajtón keresztül bekülditek az ideggázt, amit összeszedtetek. Miután kifeküdtek, indulás be és szedjétek fel az nightvision-szemüveget, majd a detonátort. Utóbbi használhatjátok is. Közben rádiójön a hír, hogy társaink már a szemközti tetőn lövöldöznek és segítség kéne nekik. Utba odafele az egyik kommandósna a megölésével, egy új gépfegyverhez juthatunk, ami jól jöhet. Fel a dobozokon a haverokhoz! Vigyázzatok, hogy azonnal haloljátok le miután felértétek, mert leszednek a túloldalról. Löjétek ki a katonákat szemből, majd ugorjatok rá a teherautóra és ennyi...

## AZ ALAGÚTBAN

Itt csak a pontos ugrásokra figyeljétek és arra, hogy minden átjárónál rakjtok le egy-egy dinamitot mindkét oldalra, a csavarokhoz. Közben persze meg kell ölni néhány arcot, de nem lesz különösebben nehéz. A dinamitok egyébként az első "kiszállónál" vannak jobbra. Könnyű rész!

## A KÖZPONT.

Ez az utolsó "máskálós" pálya! Nem túl nehéz, ám kicsit macerás. Miután átmentétek az első kerítéson, előre, majd egy jobbos és egy balos kanyar után találjátok meg azt a két bodegát, melyből a baloldaliba be kell mennetek és le kell ölnötök az éppen ébredező őrt. Mialatt ezt tesszitek a másik bodega elé beáll egy katona, szerencsére nektek hátul. Bumm a fejbe! Ezután vegyétek el a fegyverét és indulás a szemközti dobozok mögött elrejtett második lyukhoz a kerítésen. Ez alatt megkapjátok az üzenetet, hogy Dowe már elfoglalta helyét az egyik toronyban, ahonnan remekül célba veheti az örököt az áramfejlesztők környékén. Ti csak menjétek tovább, fel a háztetőre, és miután lelőttétek a két őrt ugorjatok le és keressétek meg Clutter-t. Ő odaadja a bombát és a plasztikot, amivel vissza kell menetek ■ pálya elejéhez, de vigyázzatok, hogy mindig az épületek mögött közlekedjétek, ha tudtok, mert ha meglát egy biztonsági kamera, vége az egésznek. Mielőtt odaérnétek az áramfejlesztőhöz, váltsatok át Dowe-ra és szedjétek le a két őrt. Ezután sétáljatok be az áramfejlesztők közé és tegyétek le a bombát. Ezt követően balra, az épület oldalán van az kontroll-doboz, ami mindent irányít. Először nyissátok ki, majd rakjátok bele a plasztikot. Futás pár méterrel hátrébb, majd Dowe látószögéből löjétek bele! És lőn sötétség! Megszűntek a kamerák, a számítógépek és az egész bázis elektromos ellátása. Rohanjatok be a kisházba szemben, és üssétek le a bent várakozó civil-ruhás katonát. Vegyétek fel az arcát és vágjátok zsebre a belépőkártyát, az asztalon. Fontos, hogy tegyétek el a fegyvereket, mert ha meglátanak, azonnal felismernek és lelőnek az örök. Futás vissza a bunkerhez, Clutter-el szemben! Be az ajtón, át a szobákban, a belépőkártya használatával, amíg meg nem találtok egy táskát. Ezt kell elvinni és elmondani a terroristáknak, akik épp most érkeznek egy helikopterrel. Miután megvan ■ táska, vigyétek Clutter-hez, aki megbütyköli és már vihetitek ■ szemközti épületbe, a helikopterrel szemben, ahol egy kis várakozás után megjelennek a terroristák, nem sértve, hogy hamarosan a levegőbe repülnek a helikopterrel együtt. Miután ezzel is megvagtok, már csak a hátsó kijáraton kell kimenni és felúlni a csónakra. Ha kísértáltak az ajtón, rögtön szanaszét ■ a kint várakozó kommandósok, így érdemes még az épület biztonságában átváltani Dowe-ra, akinek segítségével gyorsan és pontosan "leszedhetjük" a srácokat. Ha tiszta ■ terep, futás a hajóhoz...

## MENEKÜLÉS A HAJÓVAL

Ez amolyan levezető pálya, ahol egy ágyúval kell mindent szétlőni, ami elének kerül. Kétoldalt is le kell bontani az épületeket, ami nem lesz különösebben nehéz. A legvégén egy gyár falait kell ledönteni, majd a tornyokat. Ha ez is sikerült, megnézhetjük az undorítóan nyálas ■ lelembózó befejező-képsort. Ezért ennyit szenvedni ???

Szelezky Ádám



Közeleg a karácsony, így aztán épen aktuális, hogy egy kicsit bővebben is foglalkozunk a PARASITA EVE-vel. Jobban mondva nem is magával a játékkal, hanem inkább az E.X. GAME-mel Gondolom azt már mindenki tudja, hogy ha egy végigvitt játék végén ment állást és abból kezd újat, akkor megjelenik egy új helyszín a Chrysler Building. Itt elvileg nincs más dolgod, csak hogy feljuss az a 77. emeletre és leverd az igazi Eve-et, azaz a "Liberátort". Elvileg az épület úgy lett kialakítva, hogy bármilyen fejlettségi szinten is mérsz be teljesíthető, mert fokozatosan erősödnek az ellenfelek és te is szép lassan hozzájuk fejlődsz majd. Persze ez a gyakorlatban egyáltalán nem így van és hülyeség rögtön a második végigjátszás elején nek eszűlni, mert hamar fel fogod adni. Itt is, mint az FF7-ben alaposan (és ezen van a hangsúly) fel kell készülni és fejlődni, hogy nagyobb gond nélkül megússz a dolgot.

## A LEGERŐSEBB FEGYVEREK

Rögtön az első végigjátszásnál a Central Park-ban, mielőtt megküzdész a girnyóval szedd össze a 300 Junkot. Leggyorsabban a hid előtti kanyargós úton lehet, ahol általában öt madár támad meg, bár még így is legalább öt órába fog telni, mire meglesz. Ha betelik az Inventory-d, mindig menj el a rendőrség raktáráépületébe és beszélj Wayne-nel. Válaszd a "Discard Junk"-ot, ilyenkor Wayne leszámolja az épp nálad lévő "szemetet", ne lepődj meg ha ■ háromszázadik után sem kapsz semmit. Szépen folytasd a történetet, és miután Torres meghal és Wayne átveszi a helyét a fegyverraktárban, utána beszélj vele. Wayne közli veled, hogy annyi törött cucc áll már a rendelkezésére, amiből már tud egy új fegyvert csinálni neked. Mindössze annyi a feladatod hogy ki kell választanod a kedvenc fegyvernemedet. Ez lehet: Handgun (DE50AE7-es pisztoly 125-ös attack-kal), Shotgun (M10B-es, 121-es attack-kal), Machine Gun (P90-es, 122-es attack-kal), Rifle (MAG 152-es attack-kal), Grenade Launcher (HK40-es 116-os attack-kal), vagy Rocket Launcher (220-as attack-kal). Ezek közül szerintem a MAG-ot érdemes választani, mert a második legerősebb löfőfegyver plusz nyolc tuning hely van benne. (Amúgy rakétavetőket egyáltalán nem érdemes hosszútávon használni, mert idegesítő, ahogy állandóan egyesével újra kell őket tölteni ráadásul még csak nem is tuningolhatóak. Abban az esetben, ha a felsorolt fegyverek nem nyerték volna el a tetszésedet, válaszd az utolsó opciót a "LEAVE IT TO WAYNE"-t. Ezzel Wayne-re bízod a döntést, ő pedig véletlenszerűen készít majd neked egy fegyvert (ez lehet gránátvető, pisztoly stb.). En mindig ezt választom, mert pár próbálkozás után (ilyenkor mindig újra kell tölteni az állást) meglep majd egy AK-47-sel (155 attack-ja van alapban), ami a játék legerősebb fegyvere. (A rakétavetőket leszámítva). Innentől kezdve mindig ezt a fegyvert használd a végigjátszásokban. Mindig írasd át a nevedre, hogy ezzel kezdj majd. A játék alatt az összes Offense-t, Range-t, Bullet Cap-ot, amiket megtalálsz vagy megszerzel mindig erre a fegyverre használd el. Amúgy a sok Central Park béli csata miatt mindenhova "túlfejletten" ér-

kezel majd, plusz még nálad, van az "ULTIMA" fegyver is, így szinte az összes főellenfélnek pár lövés is elég lesz. Az első végigjátszás alatt elég kevés bonusz pontot fogsz majd kapni - a rossz idő miatt), kb. 8000-et, amit ne használj el, hanem vidd át az E.X. Game-be. A bonusz pontokkal kapcsolatban még annyit, hogy az első négy végigjátszásban ne használj belőlük Ayára (tehát ne növeld az Item Capacityt és a Time Attackot), úgyis mindig egyes szintről kezded majd. Az összes végigjátszás alatt mindig ugyanazt a páncélt viseld (én a Cr West 2-öt ajánlom, ennél majd csak a C.B.-ben találsz erősebbet) és ezt tuningold. A legjobb itemeket (Medicine 4, Revive) mindig vidd le Wayne-hez és raktározd el nála. Szóval az ötödik végigjátszásban juss el egészen a múzeumig, szaladgálj addig, míg eléred a 35-ös szintet. Tegyel a fegyveredre és a páncélodra is tíz-tíz ezer bp-t és egészítsd ki a Time Attack-odat és az Item Capacity-det 99-re. Így felcuccolva igazi terminátorként indulhatsz neki a Chrysler Building-nek (0-akat fognak sebezni rajtad stb.). Minden emeleten, a liften és a feljáraton kívül lehet találni egy raktáráépületet is, ezeket érdemes megkeresni, mert hasznos tárgyakat, fegyvereket rejtene, másrészt a speciális T CARD-okat is itt lehet begyűjteni.

## A SPECIÁLIS (RAV) T CARD-OK

Ezekből 15 db van és mindegyiket a CB-ben lehet összeszedni azonkívül, hogy Wayne ezekért cserébe két tuning helyet nyit meg fegyvereként, begyűjtésükért ■ játék leghasznosabb tárgyát kaphatod meg. Szedd össze mind és használd is el őket Wayne-nél. Ezután válaszd a Rare T Card Collection-t és nézd végig őket. Ha az összes megvan Wayne örömeben ad neked egy Super Tool Kit-et! (Ha egy is hiányzik csak sima Tool Kit-et fogsz kapni) Ez egy végtelenszer használható Super Tool, amivel aztán a végigjátszások alatt felhalmozott fegyverekből és páncélokba ki-szedheted az összes pluszt és a speciális tulajdonságaikat. Szedj ki minden pluszt ■ fegyverekből és rakd az AK-ra ezen kívül a következő speckó dolgokat, tedd bele (az angol "nevüket" írom le és zárójelben, hogy mire jók). RATE OF FIRE: 3 (három lövés egyszerre), CRITICAL PERCENTAGE INCREASES (több telitalálat), COUNTERATTACK ENEMY (visszatámadás sérülés-kor), BURST: SPRAY MULTITAPLE TARGETS (egy bizonyos szögben az összes ellenfelet egyszerre tudod sebezni), ENTER 3 COMMANDS (három parancsot adhatsz egy körben), QUICKDRAW: FIRST ATTACK (gyakran támadhatsz elsőként), ADD CYANID TO BULLETS (ciánmérgezésűek lesznek a töltényeid - azonnali halál minden-nek). A páncélot cseréld le a Cr Armor 2-re (CB-ben lehet megtalálni és a legerősebb páncél), plusszozd fel és a következő cuccokat tedd bele: INCREASES MAX HP (növeli a maximum HP-det), INCREASES ITEM CAPACITY BY 4 (négyvel több tárgy lehet nálad), RESIST POISON (mérgezés ellen véd), RESIST STIFFNES (lassítás ellen véd), RESIST CONFUSION (zavarás ellen véd), RESIST DARKNESS (vakság ellen véd), INCREASES ATTACK POWER (támadóerődet növeli), USE MEDICINE WHEN HP IS LOW (automatikusan használja fel a HP-t növelő tárgyakat ha az életerőd na-

gyon lecsökken), USES CURES TO REMOVE STATUS (automatikusan használja fel a gyógyító dolgokat). Az igazsághoz hozzá-tartozik, hogy az itt felsorolt cuccok nagy részét csak a CB-ben megszerzett páncé-lokból és fegyverekből lehet majd csak ki-szedni, de hát a T CARD-okért amúgy is végig kell majd kutatnod mind ■ hetven emeletet. A hetven emelet alatt kb. két le-velt lehet fejlődni (1-62éig, 62-70-ig) ami újabb 22000bp-t jelent majd. Minekután játékonként mindig véletlenszerűen alakítja ki a gép az emeletek elrendezését, de a cuccok általában ugyanott vannak nézzük tehát szépen végig a hetven emeletet.

## TARGYAK

2. emelet: Tool, M1911A4 pisztoly, Tool, Sp West 2
3. emelet: Tool M16A2, CR EVADE +2
4. emelet: PE +1, Kv Jacket, M79-4
5. emelet: P 38 T CARD, P228 pisztoly, PE +1, CR EVADE +1
6. emelet: Sv Jacket, CR EVADE +1
7. emelet: PE +1, DEFENSE +2, P226 pisztoly
8. emelet: RANGE +1, BULLET CAP +1, ROCKET, TOOL
9. emelet: BULLET CAP +1, OFFENSE +1, OFFENSE +1
10. emelet: OFFENSE +1, CR EVADE +1, TOOL, USP-2-es pisztoly
11. emelet: Kasul T CARD, ROCKET, OFFENSE +1
12. emelet: SUPER TOOL, CLUB 4-es gumibot, DEFENSE +1
13. emelet: AM44-es pisztoly, P229-es pisztoly
14. emelet: PE +1, Sp Suit
15. emelet: Full UZ (UZI), RANGE +3, Bhawk T CARD
16. emelet: Kv Suit 1, Tool
17. emelet: Cr Jacket, DEFENSE +1
18. emelet: Tool, és egy szörny
19. emelet: Tool, Tool, M203-5-ös gránátvető
20. emelet: Tool, BULLET CAP +1, M96-os pisztoly
21. emelet: OFFENSE +3, Tool, M870-2-es Shotgun
22. emelet: Tzpe 64-es gépfegyver, DEFENSE +1
23. emelet: Cm Jacket és egy szörny
24. emelet: B Jacket 2, M1 T CARD, OFFENSE +4
25. emelet: RANGE +2, DEFENSE +2
26. emelet: Tool, Sv Suit 1, M-79-5
27. emelet: Tool és egy szörny
28. emelet: Tool, PPKS T CARD, Tool
29. emelet: BULLET CAP +1, Tool, Super Tool
30. emelet: Super Tool, CR EVADE +3, MARK 23-as pisztoly
31. emelet: Tool és egy szörny
32. emelet: MP44 T CARD, és egy szörny
33. emelet: MG 42 T CARD, DEFENSE +1, CR EVADE +2, M1911A5-ös
34. emelet: RANGE +2, MAVERICK pisztoly
35. emelet: Kv Armor 1, és egy szörny
36. emelet: Tool és egy szörny
37. emelet: PSG-1-es távcsöves puska, Tool, Full Cure, BULLET CAP +1
38. emelet: CM Suit 1, Toll, Full Recover
39. emelet: Tool, DEFENSE +1, ROCKET, Sv Suit 2
40. emelet: MP5A5-ös, MK5 T CARD, Sp Armor 1, BAR T CARD
41. emelet: USP-3-as pisztoly és egy szörny

42. emelet: OFFENSE +2, Cm Armor 1, Tool, RANGE +1, Rocket
43. emelet: két szörny
44. emelet: Tool és egy szörny
45. emelet: B Suit 1, és egy szörny
46. emelet: Tool, OFFENSE +2, Sv Armor 1, G20-as fegyver
47. emelet: SAR Rifle, Tool, M29 T CARD
48. emelet: M73 T CARD, AT4-1-es rakétavető, Super Tool, PE +1
49. emelet: Tool, BULLET CAP +3
50. emelet: Cr Suit 1, és egy szörny
51. emelet: S12-es shotgun, PE +3, Full Recover, Cr Armor 1
52. emelet: két szörny
53. emelet: Full Cure és egy szörny
54. emelet: FA-MAS és egy szörny
55. emelet: RANGE +3, DEFENSE +4
56. emelet: 3db Tool
57. emelet: Tzpe 38 T CARD, CE EVADE +1, Sp Armor 2
58. emelet: Rocket, MP 55D6 Machine Gun
59. emelet: B Suit 2, és egy szörny
60. emelet: M712-es pisztoly, és egy szörny
61. emelet: Két szörny
62. emelet: Super Tool, BULLET CAP +1, Cm Armor 2
63. emelet: M 96r, Tool, Super Tool, B Armor
64. emelet: Type 3 T CARD, és egy szörny
65. emelet: OFFENSE +2, Sv Armor 2, M203-6-os gránátvető
66. emelet: Cr Armor 2, Eagle T CARD, PE +3, Club 5-ös gumibot
67. emelet: PE +1, M 500-as és M500-2-es shotgun, full Recovery
68. emelet: DEFENSE +1, és egy szörny
69. emelet: két szörny
70. emelet: Tool, RANGE +3, Full Cure, XM 177E2

## A FŐELLENSÉGEK

10. emelet: Pók - kb. négy lövés kell neki
20. emelet: két Aligátor - kb. 6-6 lövés kell nekik
30. emelet: Százlábú sima ügy, kb. 12 lövés
40. emelet: Triceratops kb. 20 lövés
50. emelet: A légy: ha nem végzel vele gyorsan, lepetézik és kikel belőle egy másik és így tovább. Ha ez megtörténik mindig a kicsit, öld meg előbb.
60. emelet: Rák: A legszemetebb főellen-ség, fel van gyorsítva ezért nem lehet a karjai mellé kerülni, a támadásai pedig lecsökkentik a páncélod Defensét, legyen nálad legalább 2-3 Revive.
70. emelet: Méhkirálynő - a támadásait elég könnyű kikerülni, viszont ha eltalál szinte mindig meg fogsz halni. Olyan erős, érdemes olyan szögbe lőni, hogy a segédeit is eltaláld, legyen nálad legalább 4 Revive és 5 Medicine 4.
77. emelet: Original Eve - mielőtt megküzdész vele használd el az összes felhalmozott bonusz pontodat a fegyveredre és a páncélodra (a fegyver attack-ja kb. 650 a páncél defense pedig 450 legyen), pakolj be vagy 20 Medicine 4-et és annyi gyógyító cuccot, amennyi csak elfér, bár Eve elég paraszt ellenfél (tízezreket is tud gyógyítani magán), de sokáig ő sem bírja majd. Csak azt sajnálom, hogy legyőzése után videó helyett csak szöveges megnyerés van.



## 1. STEEL WIND

Belga nagykövetség, London. A terroristák elfogták a Belga nagykövetet, akit a második emeleten tartanak fogva. Mi, a Rainbow különleges osztag katonájaként be kell, hogy hatoljunk az épületbe és meg kell, hogy mentjük a túszt. Az első emberünkkel a tetőn kezdünk, akivel rögtön löjünk ki az ablakot és ugorjunk be az épületbe. Irány egyenesen, át az ajtókon, majd a folyósón jobbra. Ismét forduljunk jobbra és az elágazásnál megint jobbra. Menjünk egyenesen, be az ajtón. Ott lesz a fickó, a szobában. Adjuk ki neki a talk/follow me parancsot és vezessük ki a házból. Ahogy erre jöttünk, volt egy fém ajtó, azon kell kimenni.

## 2. COLD THUNDER

Kongó, őserdő. Egy elhagyott villából kell túszoikat kiszabadítanunk, az erdő közepén. Annyira azért mégsem elhagyott az a villa, mert teli van örökkel. Dr. Winstont kell megmentenünk, aki egy biológiai kutató. A legjobb, ha a háztól jobbra indulunk el és a balra lévő ajtón megyünk be, mert így végigmenve a folyósón, majd teljesen jobbra fordulva egy lépcsőhöz jutunk. Menjünk fel a második emeletre. Itt is menjünk jobbra, majd balra, be az ajtón és végig a szobákban. Végül ott lesz a nő. Igen Dr. Winston egy nő. Vezessük ki az épületből.

## 3. ANGEL WIRE

Olajfúró torony, az Északi tengeren. Az épületben bombák vannak, a mi feladatunk lesz deaktiválni őket. A torony kétszintes és mindkét szinten van egy-egy bomba. Menjünk egyenesen a létrához és mászunk fel rajta (fel irány). Kövessük a pittyegő hangot, ha jól emlékszem balra, be a szobába és a vastömb hátoldalán lesz a detonátor. Menjünk közel hozzá és nyomjunk talk/operate gombot. Az egyik bomba ezzel megvan. Menjünk ki a szobából, aztán jobbra, fel a lépcsőn, majd balra. Keressük meg az "Exit" feliratú ajtót. Kijutunk a tetőre, ahol már könnyedén megtalálhatjuk a másik bombát is.

## 4. SUN DEVIL

Brazília, vadászház. Ebben a

küldetésben már kezdenek bekeményíteni az ellenfelek, úgyhogy célszerű lesz valami keményebb páncélt felvennünk. Egyszerű túszmentő akció lesz. Induljunk el a ház bejáratától (ablak) és keressük meg a lejáratot a pincébe, mert itt lesz az egyik túszt. Menjünk fel a pincéből, de ezúttal a másik oldalon. Vezessük ki a túszt az utcára és bízzuk az ott pihenő haverunkra. Menjünk vissza a konyhába, de most ne menjünk le a pincébe, hanem az ajtón át, fel az emeletre. Itt lesz a néger srác is. Őt is vezessük ki a házból a többiekhez.

## 5. LONE FOX

Kelet Európa, Nukleáris siló. A terroristák beindították az atomsiló önmegsemmisítését. A feladatunk az lesz, hogy gyorsan megakadályozzuk a katasztrófát. Alapból 20 percünk van az akcióra, de ha észre vesznek az örök, felgyorsítják a visszaszámlálást. Az embereinknél legyen hangtompítós fegyver és füstbomba. Használjuk a zoom-ot a katonák likvidálásához. Jussunk le a létrán a legalsó szintre és hozzunk ide az egyik társunkat is (ki kell ugorni a vezérlőben az ablakon át). Itt egy lézersugár akadályoz a továbbjutásban. Nincs más választásunk, fussunk át rajta, mindkét emberünkkel. Az egyikkel fussunk hátra a távirányítású ajtóhoz, a másikkal menjünk a vezérlő szobába és nyissuk ki az ajtót. A főteremben, a monitor előtt van a detonáció főkapcsolója.

## 6. GHOST DANCE

Vidámpark, Barcelona. A terroristák egy csoportja elfoglalta a barcelonai vidámparkot, a rendőrség erői tehetetlenek. Kommandósainkkal meg kell tisztítanunk a parkot a bűnözőktől és meg kell mentenünk a foglyul ejtett gyerekeket. A kapunál lévő emberünkkel induljunk el és menjünk le jobbra a folyóhoz. A víz mentén haladva keressük meg a túszoikat (a hajóknál) és vezessük ki őket a parkból (ahol a másik két emberünk tartózkodik). Legyünk nagyon óvatosak, mert a terroristák lesben állnak, és ha meglátnak minket, kilövik a foglyokat.

## 7. BLUE SKY

Magyarország, esztergomi gát. A terroristák itt tartják fogva a neves biológust, Roland Kunst-ot, aki egy biológiai fegyver kifejlesztésén ügyködött. Csak annyit tudunk, hogy Roland-ot a felsőbb szinteken tartják bezárva a gát belsejében. Járjuk be a labirintusra emlékeztető felépítésű gátat és keressük meg a fíkkót. Vigyázzunk, hogy ne riasszák az örök, mert akkor Rolandot kivégzik. Ennek érdekében a leghalkabb fegyvereket használjuk. Emberünket mindig más helyekre rejtik el, de leggyakrabban talán az első szinten lévő WC-ben szokott lenni.

## 8. FIRE WALK

Kutató központ, Idaho. A Phoneix nevű szekta emberei, Ebola vírust hordozó mintákkal akarnak meglépni a helyszínről. A feladatunk az lesz, hogy mindenkit kiirtsunk a telepről. Nagyon vigyáznunk kell, mert a laborban 4-es veszélyességi fokozat van érvényben és fertőzésveszéllyel is számolnunk kell. Speciális Biológiai védőruhákat kapunk, amikre nagyon ügyelnünk kell, mert ha kilyukadnak, nekünk végünk.

## 9. WINTER HAWK

Repülőtér, Idaho, USA. A Phonix-nek mégiscsak sikerült kicsempésznie néhány fertőzött mintát és egyenesen a reptér felé tartanak. Minket is a helyszínre vezéreltek. Minden áron meg kell akadályoznunk a felszállást. Keressük meg a pálya végében található hangárt és nyírjuk ki a légénységet. Utunk során ölünk meg minden aktatáskás, fehér köpenyes alakot.

## 10. RED WOLF

Az EU pénzverdeje, Brüsszel. A terroristák megszállták az épületet és néhány dolgozót is fogva tartanak. Hatoljunk be az épületbe, a 3. emberünkkel (amelyiknél a zárt ajtó van). Irány egyenesen az emelet, majd be az irodába. Vigyázzunk a lesben álló gépfegyveres harcosokra. Az emeleten lesz egy pénzraktár, rácsokkal körülvéve, menjünk be és azonnal löjünk ki a túszoikat fogva tartó fegyverest. Vezessük ki mind a két túszt a szabadba.

## 11. RAZOR ICE

La Manche csatorna, Orca nevű hadihajó. Az informátoraink szerint, Dr. Winstont újra elfogták, de ezúttal egy hajón tartják fogva. A hajó természetesen tele van pumpálva atommal. Információink szerint Dr. Winston a gépteremben van elrejtve. Figyeljünk a bombákra, semmiképpen se löjünk beléjük, mert rögtön "Mission Failed"-et kapunk. Haladjunk mindig lefelé a szinteken, míg a legalsóra nem érünk (a létrákon kell lemászni). Itt található a gépterem. Winston viszont a gépterem melletti raktárban van elrejtve. Adjuk ki neki a "Follow Me" parancsot és vezessük a legközelebbi kijáratához.

## 12. BLACK ITAN

A helyszín a Hong Kong-i kormányhivatal. Szervezetünk tudomást szerzett arról, hogy titkos információk vannak a Hong Kong-i kormány birtokában. Feladatunk az lesz, hogy bejussunk az épületbe és letöltsük a titkos információkat a számítógépükből. Nagyon vigyázzunk, mert a házban a legújabb fejlesztésű biztonsági rendszerek vannak üzembe helyezve, és ha észrevesznek, minden információ elveszik, így a mi küldetésünknek is vége lesz. Egyébként, szerintem ez az egyik legszebben kivitelezett, ugyanakkor a legnehezebb pálya. Szóval induljunk el, egyenesen fel a lépcsőn. Itt nyissuk ki az ajtót, majd egyenesen és balra. Menjünk be a szemben lévő irodába és lépünk rá a gombra a padlón, ami aktiválja a riasztót. Ezek után spuri vissza a kiindulási pontunk felé, mert a riasztás hatására oda csődülnek az örök. Most a Select-tel lépünk a térkép menüre, ahol (ha van nálunk heartbeat sensor) láthatjuk, merre járnak az ellenfelek. Mikor a felénk eső, bemegy a szobába, fussunk el a szoba mellett és menjünk balra. Így kell kicselezni az örök, a többi szobánál is. Miután feljutottunk az emeletre, keressük meg a gépet és töltjük le az információkat. Remélem ennyi segítség egyelőre elég lesz, ehhez az egyébként igen nehéz játékhoz.

Endrédi Tibor



# GRAN TURISMO 2 AUTÓLISTA 2.RÉSZ

Gyártó	Autó	Típus	Évjárat	Gyártó	Autó	Típus	Évjárat	Gyártó	Autó	Típus	Évjárat		
322	SUBARU	ALCYONE	SVX Version L	95	412	Aston Martin	DB7	COUPE	504	Lotus	Elise	190	
323	SUBARU	ALCYONE	SVX S4	95	413	Aston Martin	DB7	VOLANTE	505	Lotus	Elise	135	
324	SUBARU	LEGACY	TOURING SEDAN RS	96	414	Aston Martin	V8 VANTAGE		506	Lotus	Elise	GT1	
325	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	96	416	Audi	A4	2.8 quattro	507	Lotus	Motor Sport Elise		
326	SUBARU	LEGACY	TOURING SPORTS RS	93	417	Audi	A4	Touring Car	508	Lotus	Elan	S2	64
327	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT	93	418	Audi	S3		509	Lotus	Elan	S4 Sprint	71
328	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.	96	419	Audi	S4	Limousine	510	Lotus	Elan	S2	90
329	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX	96	420	Audi	TT		511	Mercedes-Benz	A160	Avantgarde	
330	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi versionIII	96	421	BMW	323Ci	Coupe	512	Mercedes-Benz	AMG C43		
331	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX	96	422	BMW	328Ci	Coupe	513	Mercedes-Benz	AMG E55		
332	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi versionIII	96	423	BMW	328i	Saloon	514	Mercedes-Benz	CLK	200 Sports	
333	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi versionII	95	424	BMW	323i	Compact	515	Mercedes-Benz	CLK	320 Sports	
334	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi versionII	95	425	BMW	320Ci		516	Mercedes-Benz	SLK	230 Komprese	
335	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX	94	426	BMW	528i	Saloon	518	Mercury	Cougar		99
336	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX	94	427	BMW	740i	Saloon	519	Mercury	Cougar	XR-7	67
337	SUBARU	IMPREZA	WRX WAGON	97	428	BMW	840Ci	Coupe	520	Opel	Astra	Rally Car	
338	SUBARU	IMPREZA	WRX	97	429	Dodge	Avenger	ES	521	Opel	Astra	SRI 2.0i 16V	
339	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.IV	97	430	Dodge	Challenger		522	Opel	Corso	Sport 1.6i 16V	
340	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.IV WAGON	97	431	Dodge	Charger		523	Opel	Tigra	1.6i	
341	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.IV	97	432	Dodge	Concept Car		524	Opel	Tigra	Ice Race Car	98
342	SUBARU	IMPREZA	WRX WAGON	98	433	Dodge	Intrepid	ES	525	Opel	Vectra	GSi 2.5 V6	
343	SUBARU	IMPREZA	WRX	98	434	Dodge	Neon	ACR	526	Opel	Vectra	Touring Car	
344	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.V	98	435	Dodge	Neon	R/T	527	Opel	Calibra	Touring Car	
345	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.V WAGON	98	436	Chrysler	Phoeton		528	Peugeot	106	1.6 Rallye	
346	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.V	98	437	Dodge	Stratus	ES	529	Peugeot	106	1.6 S16	
347	SUBARU	IMPREZA	WRX-R STi Ver.?	99	438	Dodge	Viper	GTS	530	Peugeot	206	GTi	
348	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeRA S?? Ver.?	99	439	Dodge	Viper	GTS-R	531	Peugeot	206	Rally Car	
349	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver. ?	99	440	Dodge	Viper	GTS-R LM	532	Peugeot	306	GTi-6 2.0(S16)	
350	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver. ? WAGON	99	441	Dodge	Viper	RT/10	533	Peugeot	306	Rally Car	
351	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B Limited	97	442	Dodge	STP TAIKAN Viper	JGTC	534	Peugeot	406	Sedan	
352	SUBARU	FORESTER	S/ib	97	443	Chevrolet	Camaro	Z28 Coupe	535	Peugeot	406	3.0 V6 Coupe	
353	SUBARU	IMPREZA	22B STi Version	98	444	Chevrolet	Camaro	Z28 30th Anniversary	536	Peugeot	406	Touring Car	
354	SUBARU	LEGACY B4	RSK	98	445	Chevrolet	Camaro	SS	537	Plymouth	Muscle Car		71
355	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	98	446	Chevrolet	Camaro	Z28	538	Plymouth	Superbird		70
356	SUBARU	VIVIO	RX-R	97	447	Chevrolet	Corvette	ZR-1	539	Plymouth	Cuda		70
357	SUBARU	VIVIO	RX-RA	97	448	Chevrolet	Corvette 427		540	Plymouth	GTX		67
358	SUBARU	PLEO	RS	98	449	Chevrolet	Corvette		541	Plymouth	PT Spyder		
359	SUBARU	PLEO	RM	98	450	Chevrolet	Corvette	Stingray	542	Renault	Clio Sport V6 24V		
360	SUBARU	SUBARU 360	YOUNG SS	69	451	Chevrolet	Corvette	COUPE	543	Renault	Clio II	16V	
361	SUBARU	IMPREZA	RALLY CAR	99	452	Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	544	Renault	Espace F1		
362	SUBARU	CUSCO SUB. IMPREZA JGTC		99	453	Citroen	Saxo	1.6i VTS	545	Renault	Laguna	V6	
363	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/Z	97	454	Citroen	Saxo	F2 Kit car	546	Renault	Laguna	Touring Car	
364	SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	97	455	Citroen	Xantia	3.0i v6 Exclusive	547	Renault	Megane	2.0 16V Coupe	
365	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/Z	98	456	Citroen	Xsara	1.8i 16V Exclusive	548	Renault	Megane	Rally Car	98
366	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/X	90	457	Fiat	600(Seicento)		549	MG	MGF	1.8i VVC	
367	SUZUKI	SELVO MODE	SR-FOUR	90	458	Fiat	Barchetta		550	Mini	Mini 1.3		
368	SUZUKI	CAPCINO		95	459	Fiat	Coupe	2.0 20V Turbo	551	Mini	Mini Cooper 1.3i		
369	SUZUKI	WAGON R	TURBO RT/S	95	460	Fiat	500	Sporting	552	Mini	Mini Cooper 127SS MK1		
370	SUZUKI	WAGON R	COLUMN FT	97	461	Fiat	500R		553	Mini	Mini Monte Carlo		
371	SUZUKI	WAGON R	AERO RS	97	462	Fiat	Punto	GT	554	RUF	BTR2		
372	SUZUKI	WAGON R	RR	98	463	Ford	Cougar	2.5i 24V	555	RUF	BTR964		
373	SUZUKI	Kei	S	98	464	Ford	Escort	Rally Car	556	RUF	CTR		
374	SUZUKI	CULTUS	Pikes Peak Version		465	Ford	Escort	RS200 Rally Car	557	RUF	Yellowbird		
375	SUZUKI	ESCUDO	Pikes Peak Version		466	Ford	Focus	Rally Car	558	RUF	CTR Racing		
376	DAIHATSU	MIRA	TR(4WD)	98	467	Ford	Focus	Ghia2.0	559	RUF	Turbo R		
377	DAIHATSU	MIRA	TX(4WD)	90	468	Ford	Focus	Zefect.8	560	Shelby	Cobra	427	67
378	DAIHATSU	MIRA	TR(4WD)	90	469	Ford	Ka		561	Shelby	Cobra Coupe		65
379	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(2WD)	9	470	Ford	Mondeo	GMX	562	Shelby	GT350		66
380	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(4WD)	97	471	Ford	Mondeo	Touring Car	563	Shelby	GT500KR		68
381	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(4WD)	98	472	Ford	Puma	1.7i DOHC	564	Shelby	Series 1		
382	DAIHATSU	MOVE CUSTOM	AERODOWNCUSTOM	98	473	Ford	GT40	Normal Model	565	TVR	Cerbera	4.2	
383	DAIHATSU	MOVE	CX	95	474	Ford	GT40	LM Gulf Color	566	TVR	Cerbera	4.5	
384	DAIHATSU	OPTI	CLUB SPORTS(2WD)	97	475	Ford	GT90		567	TVR	Cerbera	Speed 6	
385	DAIHATSU	OPTI	CLUB SPORTS(4WD)	97	476	Ford	Mustang	GT	568	TVR	Chimaera	4.2	
386	DAIHATSU	OPTI	AERODOWN Beex(4WD?)	98	477	Ford	Mustang	SVT Cobra	569	TVR	Chimaera	4.5	
387	DAIHATSU	STORIA	CX(2WD)	98	478	Ford	Mustang	GT	570	TVR	Chimaera	5.0	
388	DAIHATSU	STORIA	CX(4WD)	98	479	Ford	Mustang	SVT Cobra	571	TVR	Griffith	500	
389	DAIHATSU	STORIA	X4	98	480	Ford	Mustang	GT Race Car	572	TVR	Griffith	Blackpool B340	
390	DAIHATSU	TERIOS KID	AERODOWN	98	481	Ford	Taurus	SHO	573	TVR	Speed 12		
391	DAIHATSU	MIDGET ?	D-type		482	Jaguar	XJ	Sport 3.2	574	TVR	Tuscan	Speed 6	
392	Tommy kaira	ZZ-S	Coupe		483	Jaguar	XJ220	[GT Race Car]	575	Vauxhall	Astra	Rally Car	
393	Tommy kaira	ZZ?			484	Jaguar	XJR15	[Race Car]	576	Vauxhall	Astra	SRI 2.0i 16V	
394	Tommy kaira	ZZ?			485	Jaguar	XJR	XJR Vehicle	577	Vauxhall	Corso	Sport 1.6i 16V	
395	Tommy kaira	M30	(TUNED R31 SKYLINE)		486	Jaguar	XKR	Coupe	578	Vauxhall	Tigra	1.6i	
396	Tommy kaira	M30	(TUNED R32 SKYLINE)		487	Jaguar	XKR	Coupe	579	Vauxhall	Tigra	Ice Race Car	98
397	Tommy kaira	Tommy kaira R	(TUNED R33 SKYLINE)		488	Lancia	Delta	HF Integrale	580	Vauxhall	Vectra	GSi 2.5 V6	
398	Tommy kaira	Tommy kaira R	(TUNED R34 SKYLINE)		489	Lancia	Delta	HF Integrale Evoluzione	581	Vauxhall	Vectra	Touring Car	
399	Tommy kaira	m13(STAGE??)	(TUNED MARCH)		490	Lancia	Delta	HF Integrale Rally Car	582	Vauxhall	Calibra	Touring Car	95
400	Alfa Romeo	145	2.0 Cloverleaf	98	491	Lancia	Delta	HF Integrale collezione	583	Vector	Weigert Vector W8 Twin Turbo		
401	Alfa Romeo	156	2.0 TS 16V	98	492	Lancia	Delta	S4	584	Vector	M12		
402	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	98	493	Lancia	Stratos		585	Venturi	Atlantique	300 Bi-Turbo	
403	Alfa Romeo	166	2.0 TS 16V	98	494	Lancia	Y	1.2 16V	586	Venturi	Atlantique	400GT	
404	Alfa Romeo	166	2.5 V6 24V	98	495	Lister	Storm V12		587	Venturi	Atlantique	600 LM	95
405	Alfa Romeo	166	3.0 V6 24V	98	496	Lister	Storm	GT	588	Volkswagen	Golf IV	GTi	
406	Alfa Romeo	GTV	2.0 TS 16V	98	497	Lotus	Europa		589	Volkswagen	Golf IV	2.3 V5	
407	Alfa Romeo	GTV	3.0 V6 24V	98	498	Lotus	Esprit	SPORT 350	590	Volkswagen	Golf IV	GTi 1.8T	
408	Alfa Romeo	Spider	2.0 TS										



# PLAYSTATION KÓDOK

## CENTPEDE

Cheat mód:

Pauzálj le a játékot Adventure módban és add be az L1, L1, L2, L1 kombinációt. Lépj vissza a játékba, majd pauzálj újra. A Jobbra gombbal az életeid számát a végtelenségig növelheted. Egy idő után ez sérthetlenséget is okoz.

## EVAN TEAM RACING

Spyro 2 játszható demó:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1+R1 gombokat és add be a Le, Kör, Háromszög, Jobbra kombinációt. Hatására pillanatokon belül betöltődik a Spyro 2 egy játszható demója.

## DEMOLITION RACE

Rejtett cuccok előhívása:

A főmenüben add be az X, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör kombinációt. Ne törődj vele, ha különböző menükbe lépkedsz be, csak csináld! A sikeres kódbevitelt egy felbúgó motorhang jelzi, minekután minden eddig elzárt dolog (autó, pálya) választhatóvá válik.

## FISHERMAN'S BAIT

Titkos statisztikák:

A címképernyőn (ahol a Fisherman's Bait logo van) add be a Fel, Fel, Le, Le, L1, R1, L1, R1, X, Kör kombinációt, majd Start. Lépj be az Options menübe és nyomd meg a Selectet. Már láthatod, hogy eddig hányszor játszottál a játékkal, milyen halakat fogtál.

## OTA 2

Az alábbi kódokat a néved helyett kell megadni:

LIVELONG – Végtelen energia  
NAVARONE – Minden fegyver  
ITSALLUP – Pályaválasztás  
BIGSCORE – Rögtön 1 millió ponttal kezdesz  
LOSEFEDS – Rendőrség kiiktatva  
DESIRES – Maximum körözési szint  
HIGHFIVE – Ötszörös szorzó  
WUGGLES – Koordináták kijelzése  
MUCHCASH – \$500,000  
NOFRILLS – Alapvető dolgok megváltoztathatósága

## HOT WHEELS: TURBO RACING

Végtelen turbó:

A főmenüben add be az R2, L1, Négyzet, Háromszög, R1,

L2, L1, R2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Apró autók:

A főmenüben add be a Négyzet, R2, L2, Háromszög, Háromszög, L2, R2, Négyzet kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Nagy kerekek:

A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, R1, L2, L2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Másfajta hangok:

A főmenüben add be az R2, R1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, L1, R1 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Másfajta grafika:

A főmenüben add be az L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Zseléautó:

A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, L1, R1, L2, R2, Négyzet, Háromszög kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

## MISSION IMPOSSIBLE

Az alábbi kódokat Load Game opció Password részénél kell beütnöd. A kódok beírása utáni hibaüzenetet hagyd figyelem nélkül.

Gyorsabb mozgás:  
GOOUTTAMYWAY

Lassított mozgás:  
IMTIREDTODAY

Nagyobb ugrások:  
BIONICJUMPER

Mesterséges intelligencia kikapcsolása:  
SCAREDSTIFF

Rejtett üzenet:  
TTOPFSECRET

Minden videó:  
SEECOOLOMOVIE

## RE-VOLT

Minden pálya:

A neved helyett írd azt, hogy TRACKER, majd a pályaválasztásnál a Le, illetve Fel gombokkal választhatod a tükrözött és fordított pályákat.

Minden autó:

A neved helyett írd azt, hogy CARNIVAL.

## READY TO RUMBLE

Bronz osztály:

Kezdj el egy új játékot a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: BRONZE. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Ezüst osztály:

Kezdj el egy új játékot a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: SILVER. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Arany osztály:

Kezdj el egy új játékot a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: GOLD. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Champ osztály:

Kezdj el egy új játékot a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: CHAMP. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

## RUNNING WILD

Rejtett szereplő – Blizzaro:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Le, L1, Kör, Kör, R1, R2, L1 kombinációt.

Rejtett szereplő – Kostra:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Fel, Négyzet, L2, R2, L2, R2, Le kombinációt.

Rejtett szereplő – Lunarr:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Le, Le, L1, Fel, Négyzet, R2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Pyro:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Le, Kör, Le, L2, Le, R1, L2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Rex:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod az L2, R2, R1, Fel, Négyzet, R2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Tox:

Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Kör, Fel, Négyzet, Kör, Négyzet, R1, L1 kombinációt.

Medium nehézségi fokozat:

A nehézségi szintet beállító képernyőn add be a Fel, Négyzet, R1, L2, L2, Fel kombinációt.

Hard nehézségi fokozat:

A nehézségi szintet beállító képernyőn add be az L2, Le, L1, R1 kombinációt.

Expert nehézségi fokozat:

A nehézségi szintet beállító képernyőn add be a Négyzet, Le, L2, Le, Kör, L2 kombinációt.

## RUIN DOWN

A főmenüben add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást, és most már Arcade módban minden pálya elérhető.

## SPYRO 2

Crash Team Racing demó:

A nyelv kiválasztásánál tartsd lenyomva az L1 és R2 gombokat, majd nyomj mellé egy Négyzetet. A kép elfeketedik, és máris töltődik a Crash Team Racing egy játszható demója.

## STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Csaló menü:

A főmenüben állj rá az Options alpontra és add be a Háromszög, Kör, Balra, L1, R2, Négyzet, Kör, Balra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi, ha sikerült a csalás. Most tartsd lenyomva az L1, Select és Háromszög gombokat egyszerre, hogy előjöjjön a csaló menü, ahol pályát választhatsz, valamint megnézheted a videókat is.

## TARZAN

Pályaválasztás + Cheat menü:

A főmenüben add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le kombinációt. Ezzel megjelenik a Cheat menü a kép alján, ahol pályát tudsz választani. Mielőtt ezt megtennéd, tudsz csinálni még valamit. Üsd be az L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 kombinációt, majd az X-el indulj el. Így játék közben is lesz egy csaló menü, ahol többek között az összes videót is megnézheted.

## TIME RAIDER: THE LAST REVELATION

Pályaugrás:

Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Load Game opció fö-



lött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. A gép elkezd tölteni, s hamarosan már a következő pályán találod magad.

**Minden tárgy:**  
Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Small Medkit fölött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. Minden tárgyat meglesz, plusz mindegyik kifogyhatatlanná is válik.

**Minden fegyver:**  
Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha

felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Large Medkit fölött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. Mindenegyest tölteni meglesz, ráadásul végtelenítve.

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

**Csaló mód:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Jobbra, Fel, Le, Kör, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg, amúgy meg elérhetővé vált minden videó, és a rendőr bácsi is választhatóvá vált.

**Pályaválasztás:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög, Balra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

A Speciális csík mindig fel lesz töltve:  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be az X, Háromszög, Kör, Le, Fel, Jobbra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

**10-es értékű karakter:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Háromszög, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

**13-as értékű karakter:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be az X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

**Nagyobb fejek:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, Fel, Balra, Balra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg. Lépj ki az adott játékból, majd kezdj újra játszani, hogy meglásd a vízfejű karaktereket.

**Véletlenszerű kezdőpontok:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, X, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg. Ekkor eldöntheted, hogy a pálya mely szegletéből szeretnél indulni.

**Lassított mód:**  
Pauzálj le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Balra, Fel, Négyzet, Balra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

### XENA: WARRIOR PRINCESS

**Sérthetlenség:**  
A főmenüben add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Fel, Kör, Négyzet, Fel, Jobbra, Balra.

**Teljes páncélzat:**  
A főmenüben add be az alábbi kombinációt: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Fel, Fel, Fel.

## N I N T E N D O 6 4 K Ó D O K

### HOT WHEELS: TURBO RACING

**Zseléautó:**  
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, C-Le, Z, R, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Le kombinációt.

**Éjszakai mód:**  
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, C-Fel, C-Le, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra kombinációt.

**Sérthetetlen mód:**  
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Balra, Z, Z, C-Fel, C-Balra, R, C-Le, C-Fel kombinációt.

**Átlátszó világok:**  
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, Z, C-Le, C-Balra, C-Fel, Z, C-Le, C-Balra kombinációt.

**Tükrözött pályák:**  
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a Z, R, Z, Z, R, Z, Z kombinációt.

### LEGO RACERS

**Rakétaautó:**  
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd FLYSKYHGH néven jelentkezz be.

**Nincsenek kerekek:**  
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd NWHLS néven jelentkezz be.

**Nincsenek törések:**  
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd NCHSSS néven jelentkezz be.

**Turbó mód:**  
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd FSTFRWRD néven jelentkezz be.

### QUAKE II

**Baró színek:**  
A játék elején válaszd a Single, majd a Load menüpontot. Amikor megkérdezi a gép, hogy akarsz-e menteni a Memokártyára, nemmel felelj. Utána add be az S3TCOOLCOLORS??? kódot. Kicsit át lesznek színezve a dolgok...

**Végtelen töltény:**  
A játék elején válaszd a Single, majd a Load menüpontot. Amikor megkérdezi a gép, hogy akarsz-e menteni a Memokártyára, nemmel felelj. Utána add be az S3TINF1N1T3SHOTS kódot.

### RAINBOW SIX

Az alábbi kódokat a Password

képernyőn kell megadni:  
VZRFTMQ2G8SQ - Recruit nehézségi fokozat  
FZJFTMR2G8RQ - Veteran nehézségi fokozat

### RE-VOLT

**Minden autó és pálya:**  
A címképernyőn add be a B, A, Z, Z, B, L, A, C-Fel kombinációt.

### READY TO RUMBLE

**Bronz osztály:**  
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: BRONZE. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

**Ezüst osztály:**  
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: SILVER. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

**Arany osztály:**  
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: GOLD. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

**Champ osztály:**  
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: CHAMP. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

### S.C.A.R.S.

Az alábbi kódokat Password-ként kell megadni:  
WLLYDD vagy WLLVDD - Minden autó és pálya  
NRNNRR - Cheetah autó  
TRTLL - Cobra autó  
SDSSST - Scorpion autó  
YMSTTR - Panther autó  
LGSSSX - Crystal kupa  
CRKKYY - Dimond kupa  
PXPRTS - Master mód  
DZPHHH - Zenith kupa

### TONIC TROUBLE

**Minden speciális tárgy:**  
Amikor először találkozol a tudóssal állj rá egy gombára úgy, hogy arccal felé nézz. Ekkor kell gyorsan beadnod az R, R, Analóg-fel, Analóg-Le, Fel, Le, C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Fel, C-Fel, C-Le, C-Le, Analóg-Fel, Analóg-Le, Analóg-Balra, Analóg-Jobbra, Start kombinációt az összes tárgy megszerzéséhez.



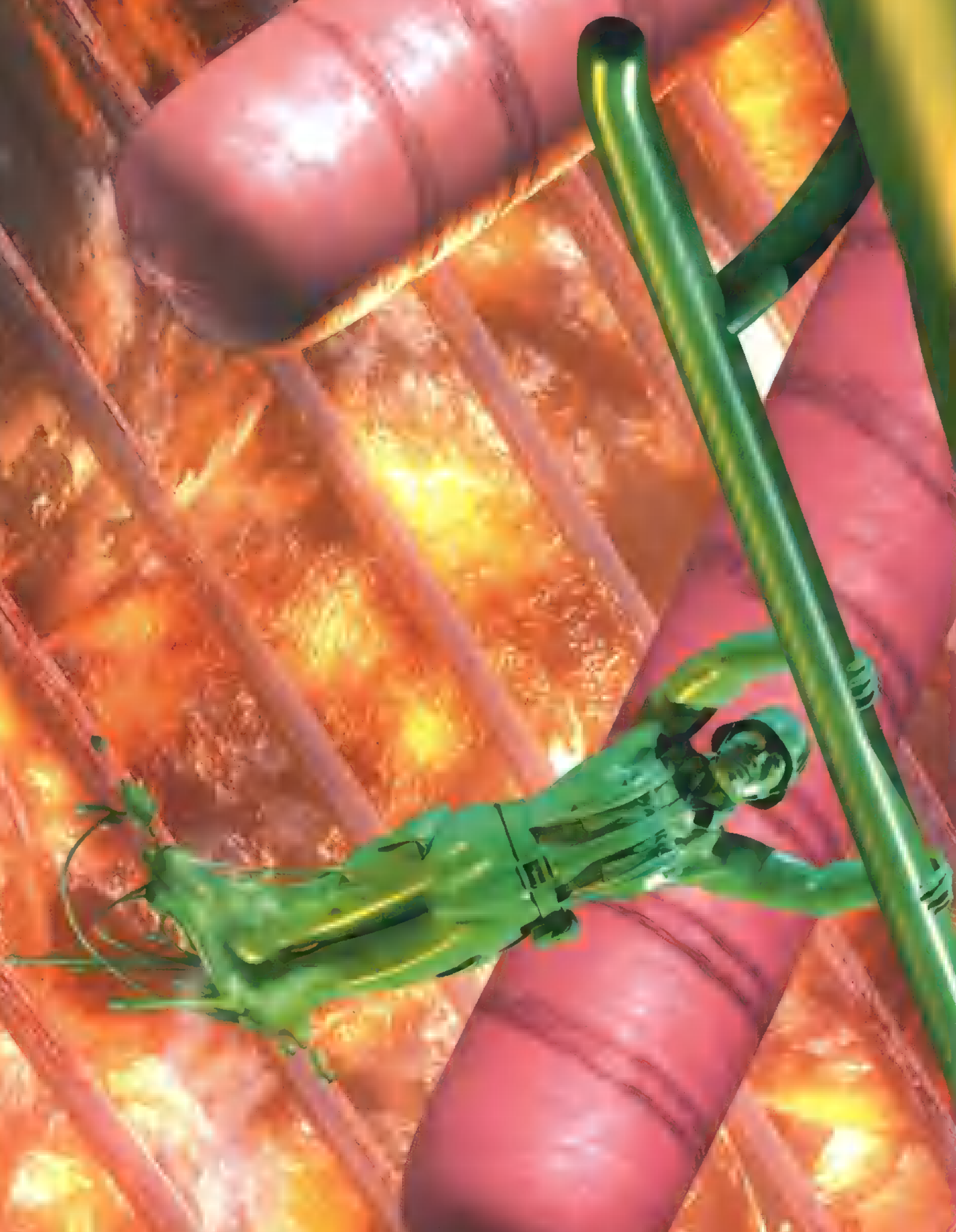
526



SODIA



3D0™



57161  
COMBI



[illegible][illegible]

szinten figyelembe kell venni.

cy

[illegible]

Ho azí nézzük, a g...  
Akkor...  
amha...  
k... egy külön egyeniség, és  
...  
összes... át-  
Az... szólo zene

Egyszer én is nem voltam egyedül egy kis Tölgyesfürdőnél (a Parókia akkori nyaralójának közelében), ahol a lányok, hogy milyen is egy barátja lehet. Elképzeltem, ugyanis egy olyan – egyenesen újkori – nyaralás is lehetett volna. Akkor – melyben mindig felmász a víz, és olyan barátságos, hogy a víz alatt mindig lehet a víz alatt. Azonban a víz alatt nem lehet a víz alatt, hanem a víz alatt, vagy nem a

[illegible]

szintén Thrill Kill nem illik bele, mert az a film, ami a szexuális erőszakra épít, ezért nem dicsőít meg semmit. Hasonlóan működik a többi is, például az az érvelés, hogy az erőszakos filmek mind a mai napig sokat segítenek a bűnözés megelőzésében. Úgy látszik, ez a csele-

[illegible]

ez a 11. orvul

különbozó

egy

egy

kontrollerek a...  
elkezdünk ez a...  
ezt most nem kell mint a... Mortal...  
egy... nehezen...  
Rádásul minden k... van...  
minden... mutat Szóval ez... Thrill...

Tam video kékfilm regény a Thrill Klub. A regény egyáltalán más szövegeket nem tartalmaz!



**WU TANG**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁTÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZERENSONA

14 JÁTÉKOS  
1 MINUTATÁRKA  
(NAGY SHOCK)  
BETŰTÁR ADAPTER  
✓ IGY ÖNMAGÁBAN EGY  
POFÁS ÉS EGYÉB JÁTÉK  
X DE A THRILL ÉS EGYÉB  
ERŐS ÉS EGY

# 81%



Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.



### RYAN KOZLEGÉNY MENTÉSRE VÁR

Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.

### WE DUEL OF HONOR

Teljesen új a játékban egy speciális katonai karakter, a White James. Ez a karakter a játékban a hibákért ad pontokat.

egy utolsó pillanatra megpróbál a katonák mentésére.

### KÖRÖK

A játékban a körök a hibákért ad pontokat.

nyilván, de nem is akartam! TUTTI! Milyen nehéz egy játékot (sőt, egy játékot) a hibákért ad pontokat.

A HALÁL 50 ÓRÁJA

# MEDAL OF HONOR



Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.

Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.

Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.

Az első személyes élményem az a bizonyos Amis és a Dörmögő. Itt az új játék, a WE DUEL OF HONOR. A játék lényege az, hogy ki a gyorsabb, ki a pontosabb, ki a kegyelmesebb. Az értékelőt az a csapat nyeri, amely a legkevesebb hibát követi el. Erre a célra a játékban egy speciális pontrendszer van, amely a hibákért ad pontokat. Ez az anyag nem érdemelt volna egy pontot, sőt, ha a játékban a hibákért ad pontokat, akkor a játékban a hibákért ad pontokat.







**B**rűűű, zűmm, sűűű. Na, nem kell megijedni nem örültem meg, csak épp most tettem le az irányítót az R/C Stuntcopter után. Gondolkodtam is, hogy miként lehetne elkezdni a cikket, de aztán eszembe jutott gyerekkorom egyik emlékeztető története a városligetben: Egy nagy távirányítású makett helikopter repkedett vidáman a levegőben, ■ mint minden gyerek tárt szájjal bámultam, milyen kecsesen parádézgat, mutat be parádés fordulásokat. Aztán egy elvétett manőver és a sárga kis kopter a tóban végezte. Akkoriban nem értettem, hogy a bácsi a fekete dobozzal ■ kezében miért zokogott órákig és kapott szívrohamot, de most már sejtem. Egy ilyen kis ketyere árért már autót lehet kapni, s ha ennek valami baja lesz, azt nagyon nehéz lesz megjavítani.

Szóval nekem azóta is egy ilyen repkedő szerkezet az álmom, és ha ■ valóságban

ment mindig a szórakoztatást helyezik előtérbe, ugyanakkor a játékmenet bármilyen más játékban is megállná a helyét. Olvasva Dave Perry (a Shiny igazgatója) sorait, dereng már nekem valami arról, miért is olyan sikeresek ők. Náluk ugyanis az eredeti ötlet, a kreativitás az elsőszámú dolog. Amikor felvetődött a Stuntcopter elkészítésének ötlete, még maga a főnök sem volt elragadtatva tőle, hiszen mit lehetne kihozni egy makett helikopterből. Aztán 3 hónap múlva lerakták elé

egyhelyben tartani a gépmadarat. És ez csak egy a tíz közül. Után jön még a forgatás, az előre-hátra irányok a célzás és a repülés betanulása. Minden ilyen gyakorló pálya után medál jár. Ez lehet arany, ezüst, illetve bronz, attól függően, hogy mennyi idő alatt végeztél ■ a kijelölt feladatot. A tizedik gyakorló szint után kapsz egy

összesítőt, mely alapján eldől, hogy ■

nehézségi szintet jel-

ző ő helikop-

terből melyiket is

kaphatod meg.

A legkönnyebb vezetni

persze a Rookie szintűt,

hiszen itt még

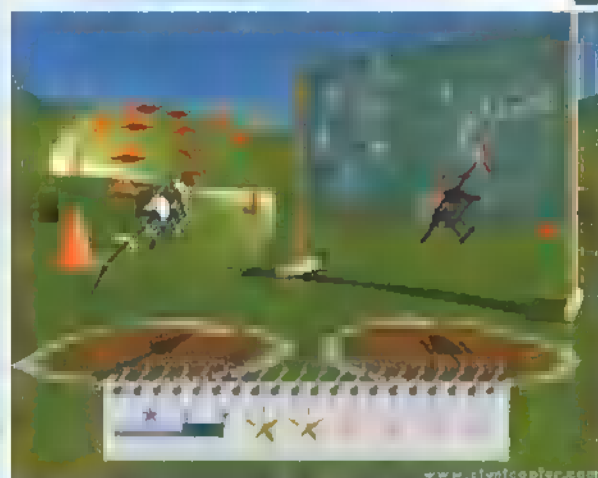
az egyensú-

lyozást előse-

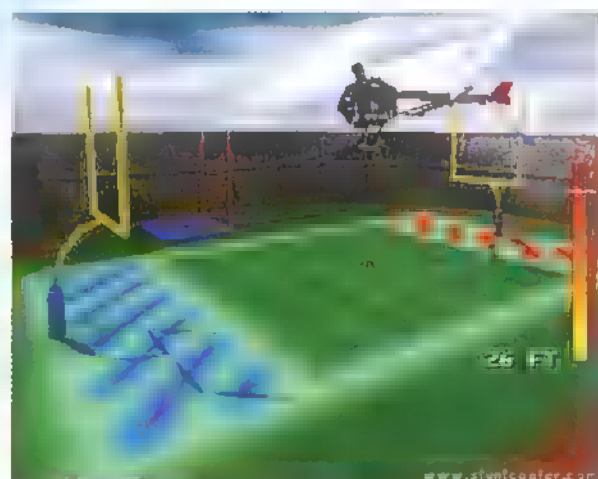
gítő alsó kis

rudak is rajta

## RIC STUNT COPTER



nem is valósíthatom meg soha, akkor legalább PlayStation-on. Így aztán nem is engedtem senkinek, hogy elvegye előlem ezt a gyönyörű kis programot. Vagy inkább csodát? Hisz a játékot már a fejlesztés első perceiben is óriási dzsinnadatra és várakozás övezte, hiszen ez idáig ■ az egyetlen makett helikopter szimulátor. De nem is akármilyen ám!



### HÁTTÉR

A fejlesztő neve számomra már garancia volt a minőségre. Az Earthworm Jim, az MDK, és a Wild 9 készítői a Shiny Entertain-

a fő vázlatokat, ami alapján látszott: érdemes lesz belevágni a fejlesztésbe.

Gyorsan fel is kérték az elérhető makettek többségét, hogy napjaik egészét had figyeljék meg a programozók, valamint vegyenek videó, illetve hangmintákat. Ezt az egészet még megszórták Amerika leghíresebb stúdiójának hangmintáival és máris elkészült az, amitől most a külföldi sajtó is teljesen el van ájulva.

### AZ ELŐTÉR

Már rögtön egy olyan húzással indít ■ játék, hogy amíg nem végezel el a gyakorlást, addig nem is kezdhet új játékot. Ez pedig nagyon fontos lesz, hiszen itt logsz rájönni, hogy miben is rejlik a játék nagysága. A 10 gyakorlópályán elsajátíthatod a legalapvetőbb mozgásokat. Először csak fel kell szállni. A baloldali analóg kar ENYHÉN előre

tolásával kezd elrugaszkodni a talajtól piciny járművünk. Oké. Most már csak szinten kéne tartani. A kart ha megnyomod, akkor feljebb száll ■ gépet, viszont, ha csak nagyon APRÁNKÉNT mozdítasz rajta, sikerülhet

vannak, de ahogy növekszik a szint felfelé, úgy lesz nehezebben, vagyis egyre élethűbben irányítható a masina. A legvégén, már nem csak időre kell feladatokat végrehajtani, hanem közben figurázni, nyaktörő mutatványokat bemutatni. Persze alapjaiban véve nem ez ■ a játék lényege, hanem az, hogy túlélj ■ pályát...

A játék tehát akkor kezdődik csak igazán, amikor a gyakorló küldetésekkel végeztél. Ekkor jön ugyanis az első kör. Ez azt jelenti, hogy van 5 fajta feladat, amit végre kell hajtani, ahhoz, hogy átkerülhess egy fejlettebb szintre, ahol tulajdonképpen ugyanezek ■ feladatok várnak, csak bonyolultab-



ban. De mik is azok a bizonyos feladatok? Először még csak egyszerűbbek, pl.: Szállj fel, repülj ■ a leszállóhely fölé és szállj le pontosan a kijelölt kör közepébe. Ezt minél gyorsabban és minél pontosabban. Aztán ezt lehet figurázni még 5 szinten keresztül, mint például több helyre is le kell szállni, illetve bizonyos attrakciókat kell bemutatni. A szlalom, a lövöldözés, mind-mind olyan kis mókás feladatok, melyektől először képtelen, másodsor pedig ténylegesen lerakod a hajad.

És akkor itt jön még az a része a játéknak, ami 100%-os! A hangok, illetve kommentárok. Azt ugye mondanom sem kell, hogy minden, ■ helikopterrel kapcsolatos effektet digitálisan felvették, de ■ kommentárok vala-



mi isteniek! De mi a titok? Sikerült egy olyan hangú embert találni, akinek hangja szelíden száll az éjszakában és nem törik be tőle az üveg. De nem csak ez a lényeg, hanem ■ változatosság. Hiszen ha csinálsz egy 360 fokos fordulatot, azt akár 8 féleképpen is el tudja mondani! És ez csak egy mozdulat volt, több száz mozzanat és történetet tud elemezgetni emberünk, s nem is akármilyen fekete humorral...

### KETTŐ EGYÜTT

Szóval remek kis napokat töltöttem el ■ Stuntcopter mellett, néha anyáztam, csapkodtam a joystickot, néha megfakadtam a kommentátor olyan szövegeitől: hogy a játék a másik irányban van - tehát tetszett. S akkor még ■ befejező animációról nem is szóltam. A poént ■ akarom lelőni, csak annyit, hogy maga Dave Perry, a Shiny elnöke fog, picit szöveget intézni hozzánk... És akkor mindezt úgy éltem át, hogy csak a legkönnyebb szintet választottam. Mit rejthet vajon a többi 5???

B.P.

### RIC STUNTCOPTER

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENESZÓNA**

12 JÁTÉKOS  
 1 MEMÓRIABLOKK  
 ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ SZIMULÁTORNAK  
 TÖKÉLETES  
 × JÁTÉKNAK

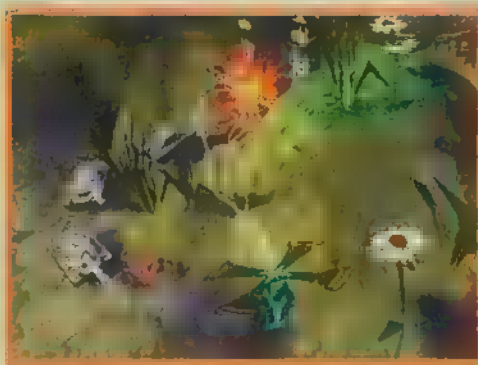
ETAL. M. M. M. M.

# 95%

## 576 KONZOL



A játékok világában kitört a háború! A gonosz sárgák megtámadták a jó zöldeket és a játékvilág felett meg akarják szerezni az irányítást. Ismerős ■ ■ történet? Biztosan, hisz alig pár hónapja írtunk az Army Men című játékról, melyben a fentebb említett sztorit játszhattuk végig. A 3DO úgy látszik nem hagyja kihűlni ■ témát, hisz az Army Men 3D után itt az újabb rész az Army Men: Air Attack. A történet hasonló az előző részhez: a sárgák folytatják előrenyomulásukat játékoszágban. A zöldeknek csak egy esélyük marad, egy titkos szuperhelikopter, mellyel csapást mérhetnek az aljas sárgákra. A helikopter



ra. A választás után máris eldönthetjük, hogy egyedül vagy netán ketten akarjuk játszani ■ programot. A kétjátékos módot választva két

tévesztését szolgálják. Nagyon élvezetes ez a mód, feltétlenül próbáljátok ki – ráadásul a Briefing menü alatt három pálya is választható (kár, hogy csak függőlegesen osztott képernyőn lehet játszani, ezt utálom). Az egyjátékos mód is tartogat meglepetéseket. Először ■ Briefing pont alatt az épp aktuális küldetésről olvashatunk. A játékban összesen 16 missziót kell megoldani, melyek a lehető legváltozatosabbak. Az első pályán például egy megadott csomagot kell a megnyíló teleporthoz szállítani. Itt begyakorolhatjuk az irányítást. Az X-szel löni, az L1-R1 gombokkal oldalazni, míg a Négyzettel speciális fegyvert lehet használni. Ezek lehetnek a legkülönböztetőbb rakétáktól a napalmig ■ kamikaze katonáig szinte minden – ■ Háromszöggel lehet váltani közöttük. A Select-tel a térképet hozhatjuk elő, mely rendkívüli módon megkönnyíti ■ tájékozódást. A legfontosabb gomb ■ Kör, amivel a csőrlőt használhatjuk. A csőrlővel vehetünk fel fegyvereket, energiát (pörgő dobószögből), és szinte bármilyen tárgyat is ezzel szállíthatunk. A csőrlő használata hatással van a helikopterünkre is, hisz ha cipelünk valamit lelassulunk. Összesen négy helikoptert szerezhethetünk a játék során

sőbbi küldetésekben fontos lesz, hogy melyiket hozzuk magunkkal. A missziók egyébként a lehető legváltozatosabbra és legötletesebbre sikerültek. Általában ■ sárgák állásait kell kifűstölteni, de lesz, amikor villanyvonatot kell megvédeni, bogarakat kell kiszabadítani vagy elpusztítani, nagy Macit kell elfogni, távirányítós kocsit kell likvidálni, őrmesterünket kell megmenteni, de van olyan is, amikor nagy süteményeket kell elszállítanunk, amire gyilkos hangyák jönnek és elpusztítanak mindent. Tetszett, hogy a terepen ■ csak ellenfelek, hanem velünk szövetségben lévő katonák és járművek is vannak, akik ugyanúgy irtják az ellenfelet mint mi – sőt, az egyik küldetésben ■ egy tankkal kooperálva kell elintézni ■ sárgák állásait.

Az AM: Air Attack grafikája nagyon tetszetős

## DERÜLT ÉGBŐL A MŰANYAG

pedig csak a legjobb pilóta vezetheti, a Kapitány (azaz mi). A történetből következőleg az Air Attack-ban most nem katonákat, hanem helikoptert, vagy ha pontos akarok lenni helikoptereket kell irányítani. Az Air Attack-ot leginkább a Strike sorozathoz, illetve Wargames-hez lehet hasonlítani. A játéknak egésze egyedi hangulata és stílusa van – a Micro Machines-nek volt hasonló – azáltal, hogy körülöttünk az egyszerű tárgyak hatalmasak. A terep igen változatos, ■ piknikszőnyegtől kezdve a kerten át egészen a gyerekszobáig mindenféle helyet megtalálunk. Mivel a műanyag katonákról és játékokkal kell harcba szállni, ezért talán ■ meglepő, hogy a terep tele van veszélyekkel. Például nemcsak a sárgák ellen kell ádáz harcot vívunk, hanem hangyák, bogarak, darazsak ellen is, akik méretünkből adódóan igencsak nagyok lettek – még jó, hogy a rovarok az ellenfelet is támadják, sőt az egyik küldetésben még szövetségként is felhasználhatjuk őket. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk először is mit rejt a főmenü és ezen belül a Start Game opciót – a többi gondolatom ■ szorult különösebb magyarázat

# ARMY MEN AIR ATTACK

további lehetőség áll rendelkezésünkre. A Cooperative-ban egymást segítve kell a küldetéseket végrehajtani, míg a "Flag Nab-It" opció egy újdonság, itt az ellenfelelünk zászlaját kell elrabolni. Igaz találkozhattunk már ezzel a játékmóddal máshol is, de itt most ez sokkal jobban van megoldva. A

lényeg az, hogy mind ■ két játékos saját bázissal rendelkezik, közepén egy "burával" védett zászlóval. Ha ezt szétfűjük és a zászlót elvisszük a bázisunkra, egy megjelölt helyre győztünk. Persze ellenfelelünk a mi zászlónkra fog pályázni és ne felejtjük el, hogy a bázison található fegyveres erők védeni fogják a lobogót. Vannak a pályán páncélozott bűrák is, amikben nincsen semmi, azaz csak az ellenfél meg-



– Huey, Chinook, Super Stallion, és végül az Apache. Mindegyiknek meg van az előnye és hátránya is. Ezen kívül választhatunk másodpilótát is, meghozza 3+1-et – a plusz egy a titkos másodpilóta. Őket több minden megkülönbözteti egymástól, például a célzás, rakéta kezelés, csőrlő használat stb., és az is tetszett, hogy másodpilótáink különböző elmés megjegyzéseket fűznek az eseményekhez. A ké-



és szép, a terepek jól ki vannak dolgozva és változatosak is. Nem túl jó, de nem is gyenge ■ grafika talán – ■ köztük. A hangulatot a pergő zenék biztosítják, amolyan igazi katonazenét hallhatunk ■ játék alatt. Az egyetlen hibája a játéknak, hogy idővel a küldetések nagyon beavadulnak és nagyon nehezek lesznek, valamint nem mindig egyértelmű, hogy mi a feladat. Azáltal viszont, hogy a történet, ■ környezet, valamint a küldetések ilyen egyedire és változatosra sikerültek, az Army Men: Air Attack egy nagyon jó akciójáték lett.

Veres Miki



**ARMY MEN AIR ATTACK**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONNA**

**12 JÁTÉKOS**  
**1. HELYETLEN**  
**AVAGY RÁNYTÓ DUAL SHOCK!**  
**✓ VÁLTOZATOS LÁTVÁNYOK**  
**IGAZÁN EGYEDI ARKADIAK**  
**× EGY IDŐ UTÁN KÉRT**  
**NEHEZSÉ VÁLK**

**87%**



**A**z a már nagy sikert hozott "Rainbow Six" most újra PlayStationra érkezik. A játék a Microsoft és a Bullseye (a PS2-vel együtt) közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék fő témája a terrorizmus, mely a PS2-szerű technológiát használja. A játék egy új, nagy hatás

újszerű gépre készült, mely nemcsak a Microsoft, hanem a Bullseye is a PS2-vel együtt készült. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

hatású, ami lehetővé teszi, hogy egy személytől többre nőjön a játék a PS2-vel együtt készült.

A játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

Ezen kívül a játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

hatású, ami lehetővé teszi, hogy egy személytől többre nőjön a játék a PS2-vel együtt készült. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.



A játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

## MI IS AZ A RAINBOW SIX?

A játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

A játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.



és a játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.

## A BEVETÉS

A játék a PlayStation 2-vel együtt készült, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át. A játék a Microsoft és a Bullseye közös vállalkozása, melynek célja az, hogy a játékosok a legújabb generációra lépjenek át.





gép teljes mértékhez képest nem sikerült összehasonlítani a kétféle nyelvet a jártas nyelvvel a nyelvtan területén. Valószínűleg a statisztikai háttér hiánya miatt. Ez látszik a programon. Ez csak akkor lesz igazán ésszerű a szóhasználat, amikor a nyelvtan és a kétféle nyelvet összehasonlítjuk, és mi most éppen ezt szeretnénk megtenni. Ezért a célkitűzésünk, hogy a kétféle nyelvet összehasonlítsuk, és mi most éppen ezt szeretnénk megtenni. Ezért a célkitűzésünk, hogy a kétféle nyelvet összehasonlítsuk, és mi most éppen ezt szeretnénk megtenni.

[illegible]

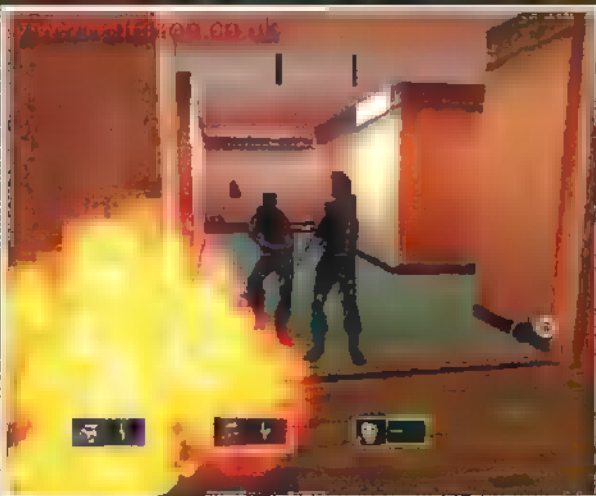
zása nagyon is kelletlennek tűnt, és  
 azt is megértem, az emberek  
 zása nagyon is kelletlennek tűnt, és  
 azt is megértem, az emberek  
 zása nagyon is kelletlennek tűnt, és  
 azt is megértem, az emberek

## MEGNEZSÓRÚT A TERRORISTA PARÁSZONY

[illegible]

321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

92. A szövegben a **mini** és a **menet** szavak helyett a **szerelem** és a **szerelem** szavakat kell beírni.

**Frank Tibor**[illegible][illegible]

**RAINBOW SIX**

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
✓ HATÁRAT ÉS A SZÉLEZÉST  
JÁTÉKORNAK  
X EGYES PÁLYÁK HATÁRAT  
DE VAN TILKOTTA JÁTÉK  
KÖZÖN

78%







A nagypapa olvas, a gyerekek körülül. Általában izgalmas a könyv, de az öreg mégis elalszik olvasás közben. A gyerekek viszont annál inkább fellelkesülnek. Merthogy egy bizonyos táblás játék szabályairól hallhattak. Rögtön hozzá is látnak a játék megszervezésének...

Nos, ezzel a jelenettel "köszön be" a legújabb Rugrats-játék. Ha valakinek idegenül csengene a cím, elmondanám, hogy a magyar TV-csatománkon Fecsegő Tipegők néven futó rajzfilmsorozatról (pontosabban annak szereplőiről) van szó. Az intro elég igényes (mármost abból a szempontból, hogy végig beszélnek a karakterek), és ugyanakkor elég találó is. A Rugrats: Treasure Hunt ugyanis egy olyan játék, amin valószínűleg csak a kétes gyerekek nem alszanak el. Szörnyen béna és unalmas, amin még a jól csengő

Először is választanunk kell egy helyszínt a három közül, ami három "küldetés" jelent. Mármost olyan szinten, hogy éppen az azték királynőnek öltözött Angelica, vagy a Nagypapa kincseit kell keresnünk, esetleg édességeket kívánunk gyűjteni egy képzeletbeli őskori cukorszigeten. A kincskeresés lehet kooperatív, de lehet szabad verseny is. Angelica, az azték királynő pályáján együttműködnek a gyerekek, míg a másik két pályán rivalizálnak. A nagypapa tengeralatti pályáján ha két gyerek találkozik, "véres" összecsapásra kerül sor - kö, papír, olló formájában. (A gyengébbek kedvéért: a követ acélgolyó szimbolizálja, a papírt zászló, az ollót pedig kard.) Aki

jelennek meg azokon a helyeken, ahol nincs semmi. A Dill ábrázoló mezők szintén elég gyakoriak: ha nem vagyunk megelégedve a táblával, Dill gondoskodik róla, hogy összekeverje a mezőket.

Minden lépés a megtett út arányában energia-levonással jár. Csak az ajtómezőért nem von le a játék, amikkel a szobák között közlekedhetünk. A szobák közötti másik út a gyerekszobán át vezet, aminek szintén van külön mezője. A gyerekszobába jutunk akkor is, ha elfogy az energiánk, és anyuci pihenni visz minket...

A homokozók az után bukkannak fel, hogy egy adott szobát már teljesen kifosztottak a játékosok; értelemszerűen tehát a "keresés" mezőket váltják

aktuális állást. (A cukorszigeten kártyák és keksz híján csak ez az utóbbi aktív.) A kártyákat speciális mezőkön vehetjük. Nagy részük azt a célt szolgálja, hogy elküldjük/odahívjuk a riválisainkat a aktuális szobába, de létezik két másfajta trükk is: a Reptar kártyával egy sérthetetlen szörnyeteggé változhatunk, a Set Spinnel pedig tetszőlegesen léphetünk.

Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam, amit kell. Azon persze nem csodálkozom, ha a leírtak elolvasása után most felteszitek nekem a kérdést, hogy ebben mi az élvezet? A válasz egyszerű: semmi. Társasjátéknak szörnyen kevés ez az ún. kincsgyűjtögetés energia szinten tartásával kombinálva. Legfeljebb elvakult Rugrats-rajongók okozhat néhány kellemes

TOVÁBB FECSEGNEK A TIPEGŐK

Rugrats

Rugrats li-cenc segít.

Tévedés ne essék: én nem a táblás játékok ellensége vagyok - csak ez a játék. A Mario Party például remek móka volt, olyan társasjáték, amivel még gép ellen is öröm volt játszani. A mezőkön lépkedve min-



den pillanatban újabb és újabb al-játékokban próbálhattunk szerencsét, s legfeljebb csak úgy a 20-30-adik lépésnél kezdett ismétlődni a dolog. Ezzel szemben lássuk, mi a helyzet a tipegőkkel!

Megtekerjük a dobókockaként funkcionáló csörgőt, lépünk, s egy mezőre érkezünk, ahol kekszet kapunk. Lépnek a többiek (amit muszáj végignéznünk), ismét pörgetünk, lépünk: ezúttal meg elveszik a kekszeinket. Aztán végre olyan mezőre érkezünk, ahol történik is valami. Már amennyiben "valaminek" lehet nevezni, hogy benézhetünk az adott szoba egy-egy berendezési tárgya mögé. Szóval ennyiből áll a kincskeresés: a megfelelő mezőre lépni, s aztán szétnézni itt-ott...

A játék olyannyira primitív, hogy egy oldalban komplett leírást tudok róla nyújtani. Ime:



nyer, az elveheti a vesztes fél egyik kincsét. A játékosokon kívül van egy-két fixen a gép irányította, "nem játékos" karakter is. Angelica az első pályán elhappolja előlünk a kincseket, viszont Susie és a nagypapa segítségünkre lesz a tenger alatt. Az öregből kekszet kapunk, Susie pedig néhány keksz fejében keresés nélkül megtalál nekünk egy-egy kincset.

A cukorsziget egy központi szigetből áll és négy kisebb helyből, míg a másik két tábla három méretben áll rendelkezésünkre. (Érdekes kisebb táblát választani, különben még unalmasabb lesz végigjárni a sok egyfajta helyszínt.) A hely meghatározása után karaktert kell választanunk (Tommy, Chuckie, Lil, és Phil közül), majd jön egy közjáték (az introhoz hasonló színvonalon), ami bemutatja a küldetés előzményeit, már pörgethetünk is. Értelemszerűen annyit kell lépni, amennyit a számláló mutat, kivéve, ha a "set spinen" állt meg: akkor 1 és 6 között bármennyit mehetünk. A legáltalánosabb mezők az első két pályán a következők: plusz vagy mínusz energia/keksz, keresgélés. Utóbbira lépve ha irányítót találunk, onnantól bámerre (azaz visszafelé) is léphetünk a táblán. Ha csavarhúzóra lelünk, azzal ki tudjuk nyitni a titkos járatokat. Végül a nagyító is hasznos dolog: a keresés mezőre lépve egyszerre két rejtékhely mögé is bekukkanthatunk vele. Porcicák, pontosabban (angolosan) pomyulak



fel. A homokozóban a játékos védve van a többiekétől.

A cukorszigeten kissé megváltoznak a szabályok: nincs energia, és nincs keresgélés se, azaz csak a kekszek számát kell növelni. (Magyarán a játék extra unalmas.) Van viszont néhány különleges mező: a szerencsénktől függően vehetünk, vagy elvehetünk másoktól tárgyakat, kulcsokkal ajtókat nyithatunk más zónákba, stb.

A fordulók közti menü fontos szerepet tölt be - főként az első két táblán. Ugyanis nem csak pörgetni lehet, hanem lehetőség van csereberélni kekszet és energiát, meg lehet nézni a teljes térképet, játékkártyákat lehet felhasználni, és végül megtekinthetjük az

percet, bár ahhoz nagyon elvakultnak kell lenni, mert a gyenge lábakon álló játékmeneleten túl a kezdetleges grafikát is nehéz nem észrevenni. Egyszerű textúrák mindenütt, a animációk képviselnek magukat színvonalat. Az ilyen játékok inkább tönkreteszik, semmint öregbítenek egy népszerű rajzfilm hírnevét.

V.Z.

**RUGRATS TREASURE HUNT**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS  
MENTE MENI  
RUMBLE PAIN

✓ AZ EREDETI KALAUZTÖRZS  
AZ EREDETI KALAUZ  
KALAUZTÖRZS KALAUZTÖRZS  
x VONTATOTT, UNALMAS,  
KALAUZTÖRZS TÁRSASJÁTÉK

**30%**



**H**ol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Goldwood nevű bolygó, melyet aranyos kis szörmók manók népesítettek be. Kunyhóiban laktak, nem túl fényűzően, ám boldogan, békeségben éltek. Azonban egy nap, amikor épp a tűz körül táncoltak a vallási vezetőjük vezényletével, minden megváltozott. Egyszer csak valami ismeretlen dolog tűnt fel az égbolton, majd hirtelen egy döbbenetes acélmonstrum csapódott be, s szerencsétlen papból pép lett. Kisvártatva az ormóltan tárgyon ajtó nyílt, s túlméretezett hangyák lépdelték elő – fegyverrel a kezükben. Minthogy a manók mindig is megrögzötten békeszeretőek voltak, tudtak mivel védekezni – még egy flakon Chemotox sem akadott kéznél. Az idegenek így akadálytalanul a falvak feldúlásába fogtak, s mindenkit összeszedtek, hogy mesterülnek, a gonosz Mizarnak a rabszolgákat szállítsanak. A zsarnok Mizar azonban elkövetett egy hibát...



A galaktikus Szövetség mindeddig szemet hunyt a hódításai felett: "Csak egy újabb zsarnokocská. – mondogatták. – Had legyen egy pár apróbb bolygóya, idővel majd megnyugszik." Mizar katonái azonban most a közelben cirkáló Jet Force Gemini járőrhajót is ostrom alá vették. A hajó személyzetének, Junonak, és ikerővérének, Velának így nem maradt más választása, minthogy szembeszálljanak az agresszorral...



## A TÜRELMÜNK ELSŐ GYÜMÖLCSE

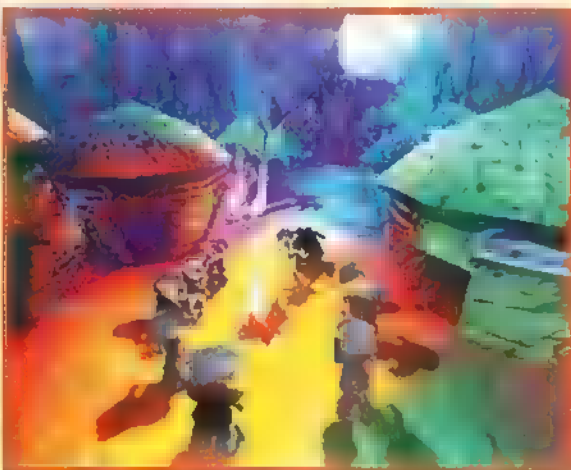
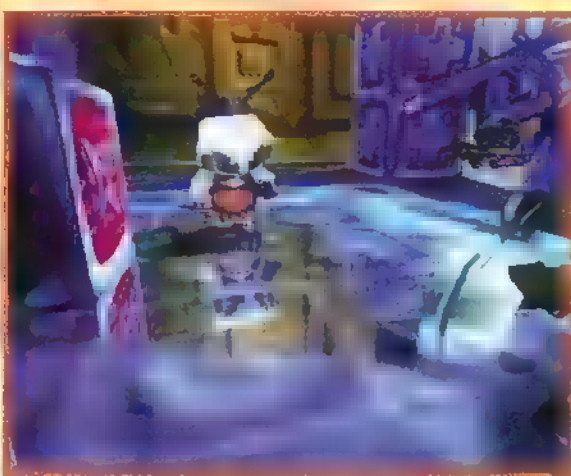
Szomorú, de több mint másfél évet kellett várunk, hogy a Nintendósok kedvenc cége végre ismét megjelenjen valamivel. Igaz, szerencsére vigasztalhat minket a tudat, hogy a Rare most egyszerre három nagy dobással is bombáz min-

ket. A Jet Force Gemini közülük első – és ez még csak a kezdet! (Ha pedig a kezdet, akkor vajon milyen lesz a Perfect Dark és a Banjo 2?)

A Jet Force Gemini egy kőkemény lövöldözős örület, de abból a fajtaból, ahol gondolkodni is kell. A szépen animált harcosunkat repkedő testrészek, fröccsenő belsőségek között találjuk, de az izeltlábúak nem csak meghalni tudnak látványosan, hanem harcolni is. Nem csak eszeveszettül támadnak, hanem fedezékbe bújnak, menekülnek – a komolyabb katonák pedig még pajzsot is használnak. Aztán vannak orvlövészek, akik magasból lesnek ránk – őket éppen ezért manuálisan kell becéloznunk. A manuális célzásnál csaknem first person nézetbe ereszkedik le a kamera, az irányítás is megváltozik: olyan lesz, mintha a Turokkal játszanánk.

A Jet Force csapat három tagból áll, azaz három különböző karaktert irányíthatunk, három eltérő képességgel. Az egyes helyszíneket éppen ezért többször is be kell járni, hiszen akadnak olyan elágazások, ahová csak az egyik vagy a másik figurával lehet bemenni. Junonak az különlegessége, hogy akár a láván is tud járni. Ha viszont valahol víz alá merülni, akkor Vela az ideális választás. A csapat harmadik tagja: a különítmény kabalakutyája, Lupus. Ez a genetikailag kifejlesztett eb a csapat teljes értékű tagja: ugyanúgy használja a felvehető fegyvereket, mint a többiek. Sőt, van amit csak Lupus tud: ha kétszer nyomjuk le a ugrást, néhány másodpercig egy jetpacket aktiválhatunk.

Noha egy akciójátékról van szó, a Jet Force Gemini eseményei egy szépen megkonstruált cselekményszálal követnek. Ezért ne csodálkozzon hát senki, ha legelőször a Pause menü Character pontjánál – még csak Juno választható. Mert ahogy az intro is bemutatja: a hajót ért támadás során a többiek előre mennek, s onnantól nem tudjuk, mi van velük. Megérkezünk Junoval a Goldwoodra, s a helybéliektől szerzünk tudomást a fejleményekről. Itt jegyzem meg: remek megoldás, hogy a beszélgetések során az elmesélt történeteket vizuálisan is megtekinthetjük. Például a manók királyát kérészetve végignézhethetjük, miként kezdődött az invázió. Később szintén egy beszélgetés során tudjuk meg, mi történt Velával: elfogták és bebörtönözték. Itt még a hasznunkra is válik a "videó-beszámoló", hiszen így tudjuk, nagyjából merre kell



keresnünk őt. (Az idegen hajón a szanaszét eldugott kapcsolótáblákat kell szétlőnünk, hogy a céllak energiarácsát kikapcsoljuk...)

## EGYSZERŰ ÉS ATLÁTHATÓ

Hiába: a Rare nem felejtette el, hogyan kell játékot készíteni. Lépten-nyomon olyan megoldásokba botlunk, amik a játékos kényelmét szolgálják. A megtisztítandó területek kisebb régiókra vannak felosztva, s ameddig ezek határain belül maradunk, addig nem termelődnek újra az ellenfelek. (A löszeresládák és a pénz viszont igen: csak ki kell menni a szobából, és vissza.) A harcokat követően tehát nyugodt körülmények között vizsgálhatjuk át a terepet. Az egyes körzeteken belül a manók felkutatása a lényeg. A gép pontosan nyilvántartja, melyik helyen mennyi volt a rekordunk. Amikor az egyiküket kiszabadítjuk, egy informáló panel jelenik meg, rajta három manófejjel. A mosolygós po-fa mellett a már kiszabadított manók száma látható, míg a szomorúnál a még ra-

baskodóké. Az a legrosszabb, ha már az áthúzott fejből is van egy pár: az ugyanis megölt manókat jelöli. Az óriáshangyák nem törődnek a rabszolgákkal, sőt néha mintha direkt idegesíteni akarnának minket azzal, hogy kivégzik őket. Ám a veszteségek szerencsére visszaállíthatók: ha ugyanis újrakezdünk egy pályarészt, újratermelődnek a kis szörmók is.

Hogy könnyebb legyen a tájékozódás, a pályákon mindenütt színes jelzések igazítják útbá a játékost. Az ajtók felett zöld jelzés látható, ha az előre visz, és piros, ha visszafelé vezet. Az "előre" alatt azt az irányt kell érteni, amivel a hajónkhoz jutunk – ugyanis a hajóval távozhatunk végül a helyszínekről. Ezen kívül az is fontos, hogy a már említett körzetektől tisztában legyünk. A határokat színes lámpák jelzik. Zöld fénysugár jön fel a földből, ha új régióba lépünk; piros, ha éppen elhagyjuk az adott területet; végül piros és zöld egyszerre, ha két régió közvetlenül határos egymással, azaz nincs közöttük semleges helyszín.

Az ajtók több kategóriába sorolhatók, aszerint, hogy milyen zár tartozik hozzájuk. Az ajtók túlnyomó része akkor nyílik, amikor az aktuális helyszínen minden ellenséges katonát kinyitunk, a színes zárakhoz pedig értelemszerűen megegyező színű kulcskártyák kellene. Vannak olyan ajtók is, amiken keresztül csak Floyddal, a robottal tudunk átmenni.

## FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

Összesen 10 helyszínen, különböző bolygókon, illetve hajókon kell a rabszolgatartást felszámolnunk. Menet közben utazgatni a Pause menü map opciójával tudunk. Legálábbis akkor, ha a történetet ezt "engedélyezi". Mert mondjuk ha éppen fellögtünk az idege-

LÓKHAJTÁSOS ÖRÜLET

# JET FORCE GEMINI



nek hajójára Lupussal, nem tudunk csak úgy bármikor távozni onnan.

Mizar palotájához közeledve egyre agresszívabb, és főként szívósabb ellenfelekkel kell megküzde-nünk, ami óhatatlanul maga után vonja a fegyver-készletünk bővítésének szükségességét. Új fegyvere-keket vagy speciális (villogókkal ellátott) ládák felnyi-tásával szerezhethetünk, vagy egy másik szereplőtől

kaphatunk. Sajnos valamennyi fegyvert külön fel kell venni valamennyi karakterrel. A pisztolyunk elején még nagyon hatásosnak bizonyul, de már ott megmutatkozik, hogy sorozatok eregetésekor hamar lemerül, és sokáig töltődik. A megoldást a géppisztoly beszerzése jelenti. Ez már csak azért is fontos, mert vannak olyan zárak is, amikhez se

irtó hadjárat, se nem kulcskártya kell, hanem megfelelő tüzerő. Amikor az ilyen zárra tüzelünk, egymás után hajlanak be rajta a rezeszek, s pisztoly sorozata túl rövid a teljes sikerhez. A géppisztoly tehát nélkülözhetetlen. Csak hát egy kicsit nagy a szórása. A pontos lövésekhez inkább plazma-shotgun válik be, amit ráadásul gerjeszthetünk is. Ami további fegyvereket illeti, hát van bőven vá-laszték. Ime arzenál: tripla rakéta-vevő, célkövetős rakéta, mesterlövész puská (természetesen zoomolható né-zettel), lángszóró, elektrások, grá-nát, célkövetős shuriken (a falakba

állt csillagokat ráadásul újra fel lehet venni), akna, távirányítós akna, repeszgránát, és (bár ez nem igazán fegyver) világító láng.

Lőszerutánpótlásról két forrásból gondoskodha-tunk: terepen szanaszét heverő lőszeresládák fel-vételével, avagy ellenfeleink muníciójának el-kobzásával. Amikor meghal egy ellenséges katona, messzire hajítja a fegyverét: azt kell megkeresnünk. Itt egy újabb zseniális húzást tapasztalhatunk a Ra-ról: ellenségtől olyan löszert vehetünk el, amilyenre éppen szükségünk van. Csak ki kell vá-lasztanunk, melyik fegyvert akarjuk betárazni, úgy felvenni az elejtett puskát.

Az egyéb felvehető cuccokat tekint-ve az ilyen játékoknál megszokott kellékekre lehet számítani. Az életerőt drágakövek jelentik, melyek maximá-lis számát a ritkán fellelhető foglalato-kkal növelhetjük. Ezen kívül jelen van a játékban a pénz is: tokenje-inkért speciális konzoloknál löszert vásárolhatunk, máshol meg különle-ges taposókapcsolókat működtethe-tünk velük. Utóbbiakkal például

ideiglenes képességek birtoka-ba juthatunk (többek kö-zött láthatunk a sötét-ben), vagy akár bonusz-pá-lyákra kerül-hetünk (ha már meg-van Floyd, robot). El-vétve tole-moszlopokra is bukkanha-tunk: ezek Multi-player módra vannak kihatással. Új szereplőket vagy arénákat aktiválhatunk velük.

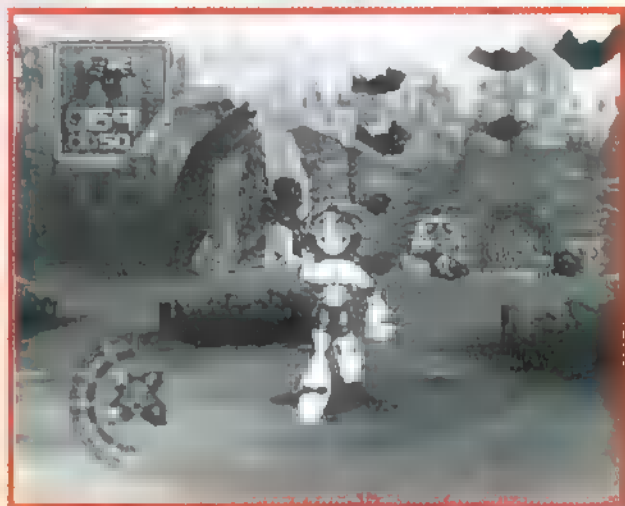
## A SKALPVADÁSZ

Az amúgy is elég intenzív öldöklésbe saját-ságos szint visz, hogy gyűjthetjük "skalpokat" – gyakran megesik, hogy izeltlábúak feje a por-ba hull, s ezeket felvehetjük. Sőt, még a hullá-kat is "megdolgozhatjuk". Ugyanis mielőtt még elünnének, legyek lepik el őket, s

alatt beléjük tüzelve még leszag-gathatunk egy-egy újabb fejet. Az effajta gyűjtögetés persze nem csupán a "horror" ked-véért van. A Ra- jó ötleteket szerencsére sosem cseréli le, úgyhogy Jet

Force Gemini átvette a Goldeneye jól bevált cheat-rendszerét. Ha elég sok fejet gyűjtünk be, és elég sok manót szabadítunk ki, a teljesítményünket kü-lönböző családok lehetőségével jutalmazza-k.

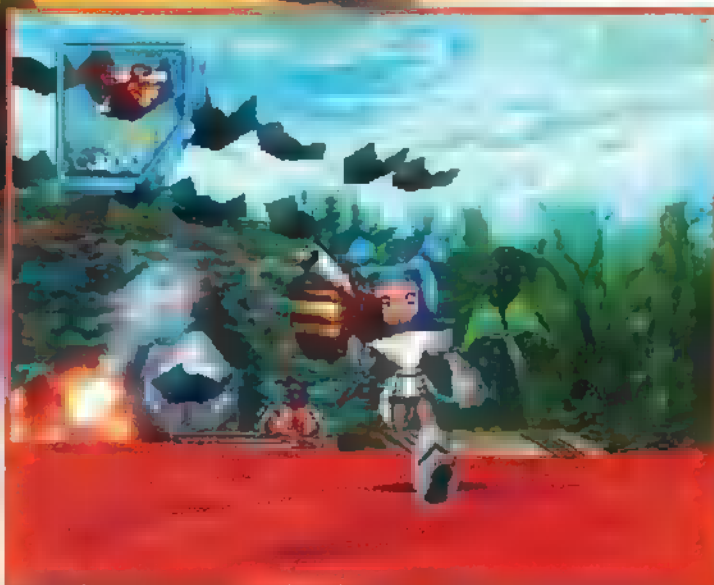
A játék motorja állítólag a Banjo-Kazooie engine-jén alapszik, és ezt terep kidolgozottsága igazolni is látszik. Néhány alkalommal igen tágas, nyílt te-repre kerülünk, s még olyankor sincs kódolási hiba semmi jele. Igaz, eseménydús jeleneteknél viszont akad egy kis szépséghiba. Amikor négy-öt hangya rohagál a képernyőn, plusz még gránátok is rob-



banak éppen csúnya effektussal, bizony meg-megakad a képrissítés, ami sajnos a játszhatóságra is hatással van. Azonban mindez csak egy apróság, ami vajmi keveset ront az összképen. Mert amúgy minden nagyon tuti, és főként nagyon játszható az anyag. Ott van például a continue-rendszer. Ha el is veszítjük az összes életünket, csak az aktuális bolygó legelejére kerülünk vissza. A főellenségeknél pedig extra kedvezmény jár – végtelen ideig próbálkozha-tunk velük. A bazinagy főgonoszoknál egyébiránt oda kell tüzelnünk, ahol sikerül egy sebezhető pontot találni rajtuk – vagyis ahol a célkereszt pirosra vált.

Összefoglalásképpen immáron sokadszorra mon-dhatjuk el: a Rare ismét bizonyított. Bár Jet Force Gemini csupán egy "sima" akciójáték, s nem akkora név, mint mondjuk FPS-ek terén a Goldeneye, sti-lusában mégis az egyik legjobb N64-en – le a ka-lappal a fejlesztők előtt.

V.Z.



**JET FORCE GEMINI**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SAVATOSSÁG**  
**ZENESON**

**11 JÁTEKOS**  
**MINYER ELEMES MEMÓRIÁBA**  
**RUMBLE FIB**

✓ **INTELLIGENS KILÉPÉS**  
**ME KITALÁLT JÁTSZÁSI**  
**× ELVÉTE KÉPRISSÍTÉSI**  
**KILÉPÉS**

**900%**



A collage of three images. The top image shows a car at night with its headlights on. The middle image shows a person riding a motorcycle on a road. The bottom image shows a person riding a bicycle on a path. The images are overlaid with a grid of text in Hungarian.

# MADNESS 64



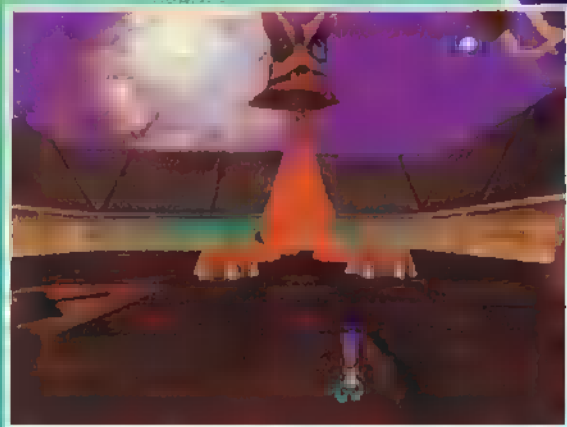
74 JÁTEKOS  
MERTEN BAJNOKSÁGNAI  
MINDEN FAL  
✓ AKI MINDENÁRON MESTER  
TRUCK-OT AKAR VEZETNI ENNÉL  
JOBB JÁTEKOT NEM TALÁL  
X NINGCS BAJNOKSÁG VAN  
S A KÓDSZAVAS MESTER  
IS ELÉG MESTER

81%





**IGY ÁL MINDIG TONIKOT!**

[illegible][illegible]

## TONIC TROUBLE

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

## 1 JÁTÉKOS

✓ YENNE ENNA KELLETT OLLA  
LEFAGYASZTANOM  
X ENNA ENNA A LEFAGYASZTANOM  
AMERT YEGE AKARNAM ENNA  
MEG ENN IS LEFAGYASZTANOM

68%



**H**üpp, hüpp, törött kezemmel törölgetem vörző orromat és könnyező szememet. Bevásárolni voltam az egyik "maxi-bevásárlóközpontban". Itt a karácsony, és rövidesen elmúlnak végre azok a fránya 19\*\*-as évek. Jön a millennium. Hát ezt is megértük! És az 576 KONZOL még mindig dübörög tovább hódító útján...

Köszönöm, hogy itt voltatok velünk. Gyertek tovább jövőre is. A fa alatt tessék szépen megköszönni az ajándékokat, még azokat is, amelyeket legszívesebben kihajítanál az ablakon. (Majd jövőre odaadod valakinek.) Szilveszterkor meg nem kell ám annyit inni, hogy az ujjaddal elérjed...

Nem is cifrázom tovább, jöjjenek a levelek.

(Előjáróban csak annyit, hogy ez a Csevegő más lesz, mint a többi. Legalábbis az én hangulatom így karácsony táján már kezd melankolikus, és egyben fáradtá válni. Egész évben ott volt nekem a hajtás, a rohanás, legalább így év vége felé álljunk meg pihenni egy kicsit. Ezért a leveleket is igyekeztem így szelektálni. — BP)

A Bagó tyutyu hazudik. Semmit sem dolgozott egész évben, de azt nagyon látványosan tette. Hiába, ennek a mestere.

Csókukorica! Ezúton küldök egy hatalmas intergalaktikus pusszancsot az egész szerkesztőségnek és az összes valamirevaló Konzol readernek, illetve megszállott játékosnak az országára. Cuccuppp (Még egy külön a PSX-eseknek: cupp!!!) Rögtön befelvágok, és nem érdekel, ha nem érdekel, és az sem érdekel, ha már nem is csöpög, hanem zuhog, de mi más vártok a gyengébbik nem egy olyan tagjától, aki nemrég ismerte meg a nagy őt. A legeslegnagyobb. És most azt fogom nektek elregegni, hogyan is ért ez a hihetetlen szerencse. Aki figyel, az mindent megért. Szóval egy délután hazaértem a school-ból és a szobában találtam öcsikémet, meg egy idegen csávót, aki a tévét bámulta. Ez nem lehet igaz! — mondtam magamban. Már az első pillantásra magával ragadott a látvány, csak bámultam, mint botka. (Te jó isten, mit láthattál?? Martin) Nem bírtam róla levenni a szemem és amikor végre megérintheztem, az maga volt a tökély. A kezembe vettem a legérzékenyebb szervét, ami a legkisebb érintésre engedelmesen követte az utasításaimat. (Te, ez már tiszta pornó! M) Teljesen elkábultam a látványtól, és az érzéstől, amit nyújtott — már semmi más nem érdekelt. A frenetikus élményt még sok másik követte és nemsokára rájöttem, hogy nemigen tudnék megenni nélküle, halálra unnam magam. Mindig ott volt, ha szükségem volt rá, és itt van máig is. Sikerült megvásárolnom a hűségét. Ha kell megnyugtató, vagy szórakoztató, ha kell felborzolja az idegeimet, és ha akarom vad is, és elfeledtetni a gondjaimat (attól függ mit adok be neki). Ha ránézel, kívülről szürkének látszik, de amit nyújt, az egyszerűen fenomenális!

Hát így ismertem meg és szereltem meg magamnak őt. Tudjátok, muszáj volt valakinek elmondanom ezt, és Ti, akik ennek a csúcscsüper, tökéletes, fasza atombombayó újságnak az olvasói (ja bocs, meg a megalkotói!) vagytok, biztosan megértitek, hogy milyen örökös lehet eltölteni azzal a kis szürkével ott a tévé előtt. Bocs a nyálért, de mindenképpen rá akartam cáfolni arra az általánosan elfogadott tényre, hogy mi, csajok, nem lehetünk PSX fanok. Tom, hogy ez ezer éveztéde volt téma, de én újdonsült vagyok és égni akarok. Pontosabban nem is vagyok olyan újdonsült. Ez már egy éve történt, csak hogy eddig egy harratszortit írtam, és a cseveiben se igen tudtam követni a fejleményeket, mert... most be kell vallanom egy bűnömöt, neked, drága Martin: eddig kb. 7 számot, ha megvettem. De azokat kívülről fújom — hogy enyhítsem a körülményeket. De azt megígérem, hogy ha nyerek a lottón, vagy a kaparós sorsjegyen egy halom pénzt, megveszem az összes addigit. Sőt, mindegyikből kettőt! Csak add meg a nyerő öt számot, aztán drukkolj! Okays? (Nem akarsz majd egy RE3-mas posztert betenni a Konzolba? Mondjuk egy tökös zombit. Mi?). I love you all! Soxor puszi: Susy, Ajka

Susy, azaz Szuzi, azaz Zsuzsika. Kicsi szívem virágba borult, amikor felemelő soraidat nézegettem. Egy nő, aki szereti a PS-t — alig van belőletek ezen a világon, és ráadásul a mi újságunkat olvasod. Mit olvasod, SZERETED! Köszönjük. Igaz, hogy erősen erotikus tartású leveled mélyen felzaklatott, annak ellenére, hogy a Csevegő illusztrációjaként beállított hölgy a kedvesem, és forgó szemmel kérdezte, hogy mért pityergek, amikor leveled mellemhez szorítva sóhajtottam. De én még ezt is megkockáztattam a kedvedért, hogy a szerelemből adódó féltékenység átkos vermének éles tűskéi felsértsék testedet, mert nekem az olvasó az szent, főleg a nőnemű olvasó...

Remélem, hogy bejön a lottóötösöd, és meg tudod venni a Konzol többi számát is. A jövő heti számok: 3, 23, 45, 49, 88. Ha stimmel, küldj pénzt...

Tisztelet Stáb! Bocsánat! Igen, elnézést kell kérnem tőletek, mert egy szörnyű hibát követtem el, mégpedig azt, hogy elfelejtettem egy fontos dolgot bemutatkozni. Ezúttal pótolom: Csák Gergely vagyok — álneven: Callisto. Rémlik? Nem baj. Előző hónap 5.-én egy bajszos, pattanásos, és zsíros képű srác sétált be a szerkesztőségekbe, 3 szál drótszakállal (az összképpel még jobban lerontva), mint 3 kicsorbult lándzsa a vérázattal, amde röhejes csatamezőn enyhén (?) illúziórombolóan meredt a semmibe. Na, az én voltam. Még mindig vagyok és most nagyon szégyellem magam, mivel még a helyszínen is elfeledtem használni a nevemet, melyet — méltán — Máté atyánk óta mind többen használnak, mi több pontos címem is hiányzott (tudni illik: azt sem adtam meg). Bocsánat!

Bocsánat! Bár a most következők nem csak az én ritkás eszemnek tulajdoníthatók, becstellet bevallom: nem ismertelek fel titeket: — illetve így utólag visszagondolva nem vagyok biztos a dolgomban... Banális, de nem tudom, végső soron kívül is fogtam kezet? Beléptem az irodába — egyébiránt kellemes csatlódás ért: az egész lakás nagyon otthonos, hogy úgy mondjam emberi, élettel teli volt (van), játékgúráz dobozok szerteszét, rám is jellemző rendszer a rendszertelenségben elv alapján csoportosítva, szép nyugalom hely — látok két srácot, az egyiküket Martinként azonosítom, másukról azonban semmit, de semmit sem tudok, ezután egyre bizonytalanabban átnyújtom a levelet. "Nem lett volna egyszerűbb postán?" Mire apám a sarkamban: "Eppen erre jöttünk" — a számból vette ki a szót... köh... S már húzok is a sunyiba el... "Viszlát!" Hát, elkéne az a stábfotó! Nem tudom hogyan azonosítsam Bagó Peti, Veres Mikit, Adam-et, Endrődy Tibit, CSML-t, s szörnyű ugyan, de téged, Martin! Vagy rég nem látalak az újságon keresztül, vagy éppen veled ráztam kezét három napja? Stábfotó kell! És még egyszer bocsánat! Mély tisztelettel üdvözlöm a stábot! Adios: Csák Gergely, Salgótarján

Na, ahogy beléptél, és átjöttél a kisebb szobán a nagyobb helyiségbe, egy ember ült az ajtónak háttal. (Habár már a japán szamurájok megmondták, hogy soha ne ülj háttal az ajtónak!) Szóval az voltam én, a Martin, akinek odaadtad a lemezt. Hogy a másik ki volt, arra nem emlékszem. De nem is fontos, legyen ez a múlt titka! Egyébiránt elolvastam a levelet, és jót derültem rajta, hogy neked is a Sonic az egyik kedvenc játékid — nekem is az volt valamikor. Az egyetlen baj csak az, hogy most éppen nem keresünk tesztelőt... Ha a helyzet változik, értesítünk!

Csümmi Martin! What's up? Apám, nem tréfálok, megmondom a frankót: az újság továbbra is k\*\*\*\* jó (árított értelemben). Eladtam az N64-et (sírógörseim vannak a Zelda után), szervoltam egy Dreamcast-et. Öregem, ez a gép maga az Isten! Amilyen grafikát ez nyomtat... használja ki a DC képességeit (képelem, ami majd kihasználja...). Amúgy én is megnéztem párszor az Episode One-t, teljesen magával ragadott. Csak tudod mi a gond? A magyar mozi társadalom szellemi szintje egyenlő a dél-amerikai sorozatokéval (vagyis nagyon alacsony). Gondolom Te is észrevetted, milyen marha idegesítő, amikor a melletted ülő susogós melegítő "agysebész" a füledbe csámcsg a rohadó popcornjával! Vagy amikor a 14 éves újjagzdog kiscsávó mobilja megsörren a film legkirályabb része alatt! Undorító! Az viszont pozitív, hogy a csevegő színvonala egyre növekszik. Más: Mi a véleményed a Dreamcastről? Más: Bagó doktor! Rohadt jók a Te tesztjeid is. Emlékszem az elején sok pöcs "elmagyarázta", hogy milyen gagyik a leírásaid. Na comment. Ha ez a tré, akkor mutasson valaki egy jót! Az Adam is nagyon jól ír — tényleg ezek az igazán jó cikkek! Én nem azt mondom, hogy szarok a külföldi magazinok, elmondják mi a pálya, aztán tiéd a döntés. De! A Konzol azon felül, hogy ugyanezt megírja, olyan szinten szórakoztat, hogy minden egyebet elfelejtesz, élvezed az olvasást. Viszont én továbbra is makacsul ragaszkodom ahhoz, hogy a fejlesztőt, kiadót írjátok oda (vagy a cikkben tegyetek róla említést), hisz mint tudjuk a név a minőség garanciája. Jó, még régen írtad, hogy a játék dobozán rajta van, de én otthon ezt nem láthatom. Na jó vár titeket a munka (engem meg a rohadó angol felsőfokú, tanulok mint állat), sok puszi (jó, bocs, inkább csak pacs), éljen a DC, meg minden más Konzolgép, és végül de nem utolsósorban: Viva 576 Konzol! Csekeő Bálint, Budapest

Te Bálint, asszem' amikor néztél az Episode 1-et én küldtem a pocakomba a kukoricát olyan bevesen ott melletted. Csak onnan gondolom, hogy épp akkor li-vott a Bagó Peli a mobilomon, hogy végre lapzártá

után egy nappal elkészült a cikkjevel. Bocsika... A Dreamcast valóban jönnek néz ki, és minden jel arra utal, hogy januártól foglalkozunk is majd vele két oldalon. Feltéve, ha végre kap egyet az újság. Egy gépet. Főnök, hallod, kell egy Dreamcast! Végül el kell, hogy mondjam, hogy a Bagó gyerek nagyon sz\*\* cikkeket ír, állandóan az utolsó pillanatban adja le őket, szemtelen, és ha nem lenne egy ismert politikus rokona, már régen kirúgtam volna... Végül fejlesztő meg kiadó majd akkor lesz beírva, ha átalakul az értékelő.

Kedves Martin és Bagó Peti! Régóta szeretnék már írni, de valahogy még sosem sikerült rászánnom magam (krónikus önbizalomhiány). Kezdeném először is a normális ember számára közhelyes dolgokkal, azaz az újság dícséretével. Ez a kedvenc olvasmányom, és minden fenéktisztítási célnál nélkül állíthatom, hogy mindig várom a hónap végét a KONZOL miatt. Az újság, nemcsak a hazai palettán a legjobb, de még a gazdag külföldi választék között is megállná a helyét. A külsínről: nagyon nehéz pár embernek olyat alkotni, ami sok ezernek tetszik. Elfogultság nélkül állíthatom, hogy nektek sikerült. Nekem nagyon tetszik az újság stílusa, a használt grafikai momentumok. A belbocs pedig hát... nem is írok jelzőket, mert pár érdekes, kifacsarodott izlésű ember (?) azt hinné, hogy magatoknak írtok dícsérő hangvételű levelet. Ezen a téren a legfőbb pozitívum, hogy a tesztelők mindegyike a tények mellé a saját szubjektív véleményét is fűzi, és a cikkeket több-kevesebb humorral fűszerezi. Tehát nem az van, mint ami EGY "konkurens" magazin esetében: "Megjelenik a PSX-logo, aztán lefut az intro, ami egy CG, a főmenüben négy pont található...", stb. (Te, én nem is tudtam, hogy van konkurenciánk... M) Szóval jó, hogy vélemények is vannak. Az októberi számban lekötött le-vel, amelyet Gy.Z. írt, enyhén szólva felháborító, durvábban szólva pedig hihetetlenül szemtelen bunkóság, amit egy frusztrált, agybeteg, írni is alig tudó tuskó írt, aki így élte ki azt, hogy senkinek sem meri szemébe mondani a véleményét. Egy ilyen embernek (?) nem szabadna megengedni a nyilvánosságot, hisz pont erre hajt.

Az íyet még az anyja se szereti igazán.

(Ja, szalonát kötnek az ilyen nyakába, hogy legalább a kutyát jótsszon vele. M) Picit elragadt az indulat, de ha tudnátok, miket tudtam volna írni...

Azt azért szeretném megcáfolni — ha ez nem lenne egyértelmű — hogy a Playstation-ök



többsége másoltatja a játékokat. Én például egy másolt CD-vel sem rendelkezem. Szerintem jobban megéri gyűjteni egy csúcs szuper játékra, és ezt megvenni (persze nekem a kiválasztásban mindig a KONZOL segít), mint azért a tízezerért írni minimum tíz játékot, és a végén nem látni a fától az erdőt (tüzet). Például Final Fantasy helyett ócska platformokat nyomni, és erre bizony az illegálisan játékokhoz jutók között nagyon sok példa akad.

Azért véleményem mellé pár kérdés is lenne:

1. Nem lehetséges-e a tesztelőkkel lekötölni egy fejlenként mondjuk feloldakos bemutatkozást?

(Én nem vagyok buzi, és mégis nagyon érdekelné, hogy milyen emberek vagytok).

2. Úgy vettem észre, hogy erősen ingadozik a Gran Turismo 2 megjelenési dátuma. Karácsonyra meglesz? És ha nem, szerintetek mit kérjek helyette a Jézuskától? (Az FFVIII élből meglesz!)

(Japánban és Amerikában már megjelent, Európába februárban jön — BP)

Rendes kérdéseim mellé (nem anyatej!) lenne még pár költői is: 1. "Miért van az, hogy egy barátom 400-as Pentiumig fejlesztelte a számítógépét (Commodore 64-et; :-), aztán ráunt, vett egy PSX-et, és most azzal játszik?"

2. "A jobb cégek miért kezdenek előbb a Sony-ra fejleszteni, aztán pedig PC-re mostanában? (Pl.: Eidos, EA)"

3. "És végül miért van az, hogy amikor a Konzol és a KByte szétvált, a jó fej tesztelők a Konzolt választották?"

Azt nem kívánhatom, hogy a levelem — főleg terjedelme miatt — teljes egészében bekerüljön az újságba, de azért legalább a BUTA kritikák, és a szidások helyett én legyek benne, mert még a saját hülyeségemet is jobban szeretem olvasni, mint ezeket.



További sok sikert, és legalább ilyen magas színvonalat kíván: R.R.P. the Sir Vival (17 éves tanuló), és unokatesója: N.A. (Átee), aki a helyesírási bakik kijavításában, és a bepötyögésben segítkezett. Továbbra is örök olvasókat leszünk, és üdvözöljük az olvasókat! Rözge Regős, Internet

**Hol is tartottunk? Ja, a levelednél. Nekem semmi bajom sem volt GYZ írományával. Elmondta a véleményét, én pedig közzétettem. Demokrácia van, állítólag. Azokból a levelekből, amelyeket töletek kaptam rá-érteztem, hogy elértem a célokat. Megsúgom, hogy a tied volt az egyetlen, amelyet komoly cenzúrázás nélkül le lehetett küldni. (A többi csak egy halom csillag lett volna.)**

**1 – Ez a fél oldalas bemutatkozás jó ötlet, jövőre tutira megejtjük.**

**2 – Nem tudom, miért ingadozik, talán mindig csiszolnak rajta valamit. A Bagó gyerek megválaszolta a többi helyettem. De még az sem biztos.**

**1 – Erre könnyű válaszolni – megjött a csávó esze!**

**2 – Nem hiszem, hogy a kiadónak múlta a fejlesztés. A kiadó cég ugyanis nem minden esetben azonos a fejlesztővel. A fejlesztők bemutatják az aktuális játékokat a kiadónak, aki aztán megveszi, ha tetszik neki. Ezek után ha van benne zsozsó, akkor elkészítetik a többi gépre is az átiratot.**

**3 – Ha jól emlékszem csak a Vári Zoli jött át a KByte-től, meg mostanában az Endrédy Tibi. A többiek azért maradtak, mert a CoVboy-t a főszerkesztő-újságíró viszonyánál jóval több fűzi a tesztelőihez, de erről sajnos nem nyilatkozhatom, mert személség lenne elárulni...**

Szevasz Martin! Tudod mire jöttem rá? Hogy unatkozom olvas közben. Na de ezt most hagyjuk. MIKOR LESZ MÁR TOP10!!!!!!! Rözge Imre, Internet

**En amikor alszom, akkor is csajokra gondolok, tehát nem unatkozom. Sőt! Csinálj te is emigy. Mindig elfelejttem a Top 10-et, és amire a Csevegőhöz érek, már tele van az újság...**

Légy üdv, hegylakó! Amúgy hatalmas tévedésben élsz! Még mindig hiszel a Téliapóban? Engem már nagyon rég felvilágosítottak a témában, úgyhogy most ül le ha még nem ülnél és fülöl! Te, az az egész átverés, és ezt tudományosan is bebizonyítottam ugyanis:

- A rénszarvasok egyik ismert faja sem képes repülni. Igaz, még körülbelül 300.000 illa sejt nem lett áthatóan tanulmányozva, ezek többsége azonban valamilyen baktérium. De az nem zárja ki TELJESEN a repülő rénszarvasok létezését. A világban 2 milliárd gyerek van (18 év alatti személy). A Téliapó nem látogatja meg a Muzulmán, Hindu, Zsidó és Buddhista gyerekeket, ami ezt a számot 85%-kal csökkenti, tehát marad 378 millió gyerek. Háztartásonként átlagosan 3,5 gyerek van, ami 91,8 millió házat jelent. Tétélezzük fel, hogy lakásonként legalább 1 jó gyerek van. Téliapónak, a különböző időzőnők, és a Föld forgása miatt 31 órája van, hogy az ajándékokat szétossza, feltételezve, hogy Keletről Nyugat felé halad (ami logikus). Ez másodpercenként 822,6 lakást jelent. Tehát lakásonként 1/1000 másodperce van arra, hogy megálljon, kiszálljon a szánból, leugorjon a kéményen, lerakja az ajándékokat, a kéményen visszamászon, beszálljon a szánba, és a következő házhoz menjen. Ha feltételezzük, hogy a 91,8 millió háztartás a világ különböző részein található, akkor az háztartásonként 0,78 mérföldet, összesen 75,5 millió mérföldet jelent. Ekkor még nem számoltuk bele azt, amit 31 óránként egyszer mindenki csinál mindenki, valamint az étkezést, stb. Ez 650 mérföld/másodperces sebességet követel, ami a hangsebesség 3000-szerese. Összehasonlításképpen, a leggyorsabb ember által készített jármű, az Ulysses űrszonda mindössze 27,4 mérföldet tett meg másodpercenként. Egy hagyományos rénszarvas legjobb esetben is csak 15 mérföldet képes futni óránként. A játékok súlya egy újabb érdekes eredményhez vezet. Ha minden gyerek csak egy közepes méretű Lego csomagot kap (1 kg), az 321.300 tonnát jelent, és akkor még nem számoltuk Téliapót, aki az állítások szerint igen csak túlsúlyos. A földön egy hagyományos rénszarvas maximum 150 kg-t képes húzni. Feltételezve, hogy a "repülő rénszarvasok" ennél ügyesebbek, és tízszer ennyit bírnak el, akkor is 214.200 rénszarvasra van szükség, nem pedig 6-8-ra, ahogyan azt a szemtanúk állítják. A sok rénszarvas persze tovább növeli a szán súlyát, ami most már 353.430 tonna. Megint csak összehasonlításként: ez a Queen Elizabeth hajó súlyának négyszerese. Egy 353.000 tonna súlyú test 650 mérföld/óra sebesség mellett óriási légellenállásba

ütközik, ami felizzítja a szarvasokat, mint ahogyan a Föld légkörébe lépő űrhajó is felizzik. Szarvasonként 14,3 QUINTILLION Joul/mp energia szabadul fel, ami a szarvasokat és a szánit azonnal lángba borítja, és az egész fogat 4,26 ezred másodperc alatt megsemmisül.

Röviden: ha valaha létezett is Téliapó, most már biztosan nem él.

Bocs ha most kiábrándítottalak, de ez a pusztító valóság! Ha valami hasonló eszmefuttatással, ezt meg tudod cáfolni tedd azt! Ha valamely érthetetlen okból benn lennék a csevegőben, a még kiskorú egyedektől is elnézést kérek, tegyék csak ki az a csukákat az ablakba lehet, hogy én tévedek! Na csö mindenkinél! Szász Krisztián

*(Kedves Krisztián! A kis eszmefuttatás valóban nagyon ötletes, meg tetszett is, csak azt felejtetted el odairni, hogy az interneten találod... - BP)*

**Megölöm a Téliapót, azt a hazug mocskot, ez már biztos! Mindig tudtam, hogy csal az a szemét...**

Üdvözelem 576 Konzol! Legelőször is szeretnék a tudósaitokra hozni valamit. Az egész újságsorozatok a legelső számától egészen a most megjelenőig egy óriási mérföldkő. (Ha átesel egy nagy halmon, olyan érzésed lesz, hogy tényleg mérföldkő. M) Ezalatt azt értem, hogy manapság az ember megveszi a Konzol-t, örömmel viszi haza, örömmel böngész a kiváló tesztelők által papírra rótt cikkeket. Régebben – gondolkodtam itt a Konzol előtti idősokra – az ember megvett egy újságot, de csak azért, hogy valamire el tudja venni azt a lövét, amit eddig nagy nehezen összekuporgatott. Ez a Konzol megjelenésével lezárult. Manapság az ember azért veszi meg a Konzol-t, hogy jó kedvre derüljön, hogy jókat szórakozzon a Csevegőbe beírt poénokon, de ami a legfontosabb, amiért megveszik: az a gyönyörű külső, a perfekt belső tartalom, és a kiváló hangulatlehető képessége. Te Martin! En nem tudom hol tanultad meg ilyen szépen, kereken és lényegre törően, de én is meg szeretném tanulni. (Pont 4 különböző gimnázium kellett hozzá, hahaha, meg 5 év... M) Ha minden így maradna, ahogy most van, az Hyper Szuper lenne. Egyet tudok mondani: Hajrá Konzol, így tovább fiúk, Ti vagytok a világkelettség legfrankabb tesztelői és egyben legfrankabb magazinja. (És szépek is vagyunk, mint az álom. M) Tudjátok Ti vagytok az egyetlenek akik egy elbaltázott nap után vissza tudjátok adni a holnapot. Ez így amit leírtam maga lenne a paradicsom, ha ilyen elfajzott emberek, mint ez a Gy.Z. nem írnának be ekkora baromságokat. Tudjátok, csak egyetlen dolgot nem értek. Mi abban az élmény, ha valaki csak a rossz oldakát tudja látni a dolgoknak? Miért nem képes valaki meglátni a ragyogást, amit az 576 team magazinja produkál? Miért, miért, miért? Ne is törődjétek az ilyen emberekkel, akik képtelenek elviselni más verejtékes munkáját. Hát nagyjából ennyi: üdvözlét fiúk és a lendületet tartásot meg és akkor még a legjobb is a legjobb lesz. Üdvözléssel: Tommy Tee, Tiszafüred

**Na, öcsém, ezt most már semmilyen idősebb sem mossa le rólam, hogy ezt a levelet nem én írtam magamnak! Lehet, hogy ezt is be kellett volna scanolnom, hogy elhiggyék. A helyzet marad a régi, ne aggódj. Egyedül az értékelőben lesz egy kis változtatás, de az szinte semmi...**

Üdv, Martin apó! Kösz mindent! De leginkább az 576 KByte 98/7-8-as számában megjelent Final Fantasy ismertetőket. Tucat-szor is elolvastam, mire megérelelődött bennem az elhatározás: ez kell nekem! Csak két nyomás ellenérvem volt:

– A számítógépek világából az Amiga 2000-nél szálltam ki, a PC-kezt utólag, ráadásul hülye is vagyok hozzájuk.

– Az életemben nem lesz annyi lövém, amibe egy komolyabb PC-konfig kerül.

De ott volt az ominózus utolsó bekezdés: "Egy jobb 3D gyorsító-kártya árát már kapsz egy PlayStationt..."

Ok, akkor irány a garas fogakhoz való verése! Aki nálam csőringerebb, az hazudik, csak porokat szed és festi magát, de egy éves kuporgatás után összehoztam egy gépet + egy FFVII-et (+ memóriakártyát). Fura. Valaha a konzolosok voltak az "elkényeztetett milliós gyerekek" a számítógépesekkel szemben, de mostanra megfordult a helyzet. A lényeg, hogy az utolsó szóig igazad volt: "Hidd el nem fogsz csalódni!" Ugy érzem, hogy mindig is erre a játékokra vártam – csak nem volt, aki megcsinálja. Ha fellengzősen akarnék fogalmazni, azt mondanám: nekem adott a világot! Életemben nem okozott még ennyi örömet semmi (a "senki" már túlzás lett volna, de ő magas volt és széke), és ezt neked köszönhetem. Nem sokban hasonlítasz egy szenthez (hacsak nem tudsz szaxofonozni – St. Martin), de velem olyan jól tettél, mint a legjobb barátaim szoktak – és ez nagy szó tekintve, hogy milyen kevesen vannak. THENX!

Persze a vészmadarak megint kárognak, miszerint csak a hülye vesz most PS-1, mert ha már egyszer konzol, akkor inkább

a PlayStation 2, vagy a Dreamcast... Szerény véleményem szerint nem én vagyok az igazi hülye, hanem Gipsz Jakab műegyetemi hallgató, aki megvesz egy 300E Ft-os PC-t JÁTEKRA (meg esetleg internetezésre)! A marhája. Ok, egy jó PC keményen VERI a PlayStation-t hardverszempontról – de ötször (tíz-szer) annyiba is kerül. Szerintem még mindig és jártam jobban. Különbösen is mit érek a Dreamcast-el, ha nincs rá FFVII? Aprópó. Egy pár kérdés! Ha már esett volna róluk szó valamelyik előző számban (nem az enyémbe), akkor "mea culpa", de eltart még egy darabig, amíg össze tudom gyűjteni az előző Konzolokat...

A PlayStation 2 kompatibilis lesz a régi PS-el? Érthetőbben: lehet majd játszani rajta a régebbi CD-kezt?

Mi az igazság abból, hogy a PS2 DVD-t is le tud majd játszani? Ha ez igaz, kicsikét borsos lesz az ára... Kell a francnak a DVD – egy film árából inkább egy játékot vennék.

A Dreamcast azonos a hajdanán Saturn, majd Black Belt néven emlegetett gépsodával?

Ennyi volt a móka mára. Az újság király (még több PlayStation-t), live long & prosper!

Cory

**A Final Fantasy 7-et nem nekem köszönheted, hanem a Square-nek. Meg még egy csomó más csodát is. De ha csak az én cikkem miatt vetted meg, és bejött a tipp, akkor szívesen! A PC-konzol viszonyáról szóról szóra ugyanez a véleményem, köszi, hogy helyettem is megfogalmaztad.**

A PS2 lejátszsa majd a PS játékokat, sőt állítólag a memókártya és a kontroller is jó hozzá. De ez még nem biztos. Már az az utóbbi. A DVD is igaz. Jó dolog lesz az, de nem csak a DVD film miatt, hanem esetleges DVD játékok miatt! A Saturn egy PS-sel egyenlő Sega gép volt, de mára már kihalt. A Black Belt-et sajna nem vágom...

*Szóval pápá 1999. A lejátszóban most is kis nyugis zenék szólnak, mely alatt remekül el lehet gondolkodni, hogy mit tetünk idén, és mi lesz a folytatás? En itt szeretném felhasználni a nyilvánosságot és köszönetet mondani mindazoknak, akik minket segítettek abban, hogy a Konzol odáig jutott, ahol ma is van. Katalin, Gyula, Péter, Martin, Zolt, Jon, Rena – fantasztikus emberek vagytok! Örülök hogy együtt dolgozhattam veletek. Remélem az új esztendő is együtt kezdhetjük majd el, még több sikerben véve részt. Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet! - BP*

**Egész meghiúsultam a bagó gyerek elköszönésétől, de ő még nem tudja, hogy jövőre már nem nálam fog dolgozni. Jött ugyanis egy kölyök, aki azt mondta, hogy ő rossz tesztelő, írni is alig tud, de fizet minden hónapban 100 ezer forintot, ha bekerülhet a Konzolba. Még jó, hogy bekerült! Csak azért, mert imádom a rózsadombi milliós PlayStation-ös csemetéket. (Oké, ez nem volt igaz, csak az arcoskodó PC-seknek akartam egy kis örömet okozni...). Ja, köszi a levelet, melyek mind-mind a Csevegő témaválasztását és az ízlésemre dicsérték. Remélem ez is tetszik itt...**

Martin



BARATSAJÁT!  
(MÁS ÉRTÉKEK  
KÖZÖL)

## NYERTESEK:

### Jelige: Silent Hill játék

Válasz: Harry Mason  
Nyertesek (Silent Hill poszter):  
Molnár Krisztián, Budapest  
Petőfi Márk, Székesfehérvár  
Kónya Zolt, Dévaványa  
Gyigor Zoltán, Abony  
Szentistváni Gábor, Ikrény  
Fellner Ferdinánd, Nagyfűred  
Garcsik Ferenc, Nagyfűred  
Kollányi Viktor, Marffy  
Rábel György, Budapest  
Bende Linda, Nagyvenyim

### Jelige: Sled Storm játék

Válasz: Havon  
Nyertesek (Sled Storm poszter):  
Major Dávid, Budapest  
Nagy István, Budapest  
Balczó István, Szarvas  
Nyírfás Zoltán, Budapest

### Jelige: Croc CD játék

Nyertesek (Croc CD):  
Csordás Attila, Velence  
Hrab László, Szolovákia  
Németh Gergely, Budapest  
Vigh Mihályné, Szolnok  
Bereczki Bernadett, Budapest  
Ferenc Csaba, Mónosbél  
Orbán László, Budapest

## JÁTEK

### Jelige: EA játék

Nyeremény: 1 db EA Sport hosszúujjú póló  
Kérdés: Sorolj fel legalább 5 játékot, melyet 2000-es alcímmel kiadott az EA Sports.

### Jelige: Wargames játék

Nyeremény: 1 db Wargames videófilm  
Kérdés: Milyen állat szerepel a játékot fejlesztő MGM-nek a logójában?

### Jelige: Jurassic Park játék

Nyeremény: 6 db hologramos Jurassic Park kártya  
Kérdés: Ki a rendezője a mozifilmnek?

### Jelige: PlayStation játék

Nyeremény: 10 db ultra-mega-hiper realisztikus úszó kulstartó  
Kérdés: Mi volt az első két játék PlayStation-re?

### Jelige: Lego játék

Nyeremény: 1 db Lego promóciós videó kazetta  
Kérdés: Melyik a kedvenc Lego-témád?

### Jelige: Banjoie játék

Nyeremény: 2 db Banjoie-Kazooie óriáspozster  
Kérdés: Ki a játék fejlesztője?

### Jelige: Pac-Man játék

Nyeremény: 3 db Pac-Man World óriáspozster  
Kérdés: Mikor adták ki először a Pac-Man-t?

A megfejtéseket a következő címre várjuk: 1389 Budapest, Postafiók: 132.

**Beküldési határidő:  
2000. Február 4.**



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash

Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

# CRASH

## BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash Dingo Dile High Flying Crash

Dr. N. Gin Wave Rider Coco Dr. N. Tropy

# SPAWN

## 3999,- FT/DB

FT/DB

Tormentor Viper King

Mandarin Spawn Iguanus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart The Necromancer

# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord Duke Nukem Octabrain

# METAL GEAR

## SOLID

3999,- FT/DB

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis

Solid Snake Meryl Silverburgh Sniper Wolf Vulcan Raven Ninja

# TEKKEN

3999,- FT/DB

Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

# TEKKEN

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima True Ogre

Evil Jin Kazama Yoshimitsu

# QUAKE

2999,- FT/DB

Major Athene

Iron Maiden Tank



**ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

# MARIO KART 64

3999,- FT/DB



Bowser

Yoshi



Mario



Banjo

Wiz Pig

Diddy Kong

# STAR WARS

## EPISODE I

2999,- FT/DB

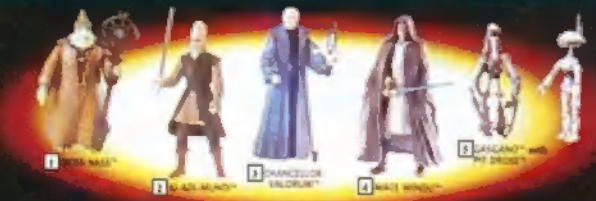
THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Kie Obee, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gargano & Pii Droid

# RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB



Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X

William B-4 & William B-3



William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy

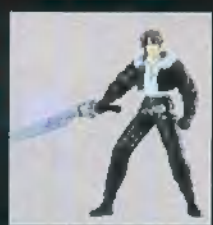


Hank & Zombie

# FINAL FANTASY VIII

## ACTION FIGURES

3999,- FT/DB



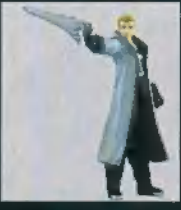
Squall



Barret



Red XIII



Seifer



Elena



Travis



Zack



Collectable Boxed Set 1 11999,-

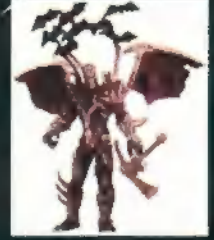


Collectable Boxed Set 2 11999,-

Collectable Boxed Set 2

# SPAWN

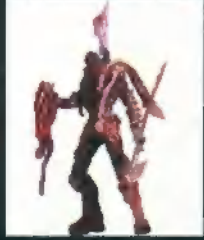
3999,- FT/DB



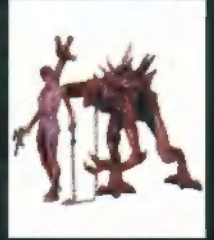
Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



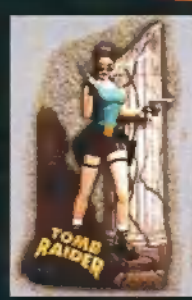
Raenius

# TOMB RAIDER



Lara & Tiger 3999,-

Lara & Motorbike 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...



1999,- FT/DB



3999,- FT/DB



4999,- FT/DB



2999,- FT/DB

2999,- FT/DB



2999,- FT/DB



3999,- FT/DB

WILD WILD WEST



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576<sup>KByte</sup>**

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**PC  
CD  
ROM**

**NINTENDO<sup>64</sup>**



**NINTENDO<sup>64</sup>**

**PC  
CD  
ROM**



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000